

NOI NON DIMENTICHIAMO LE EMOZIONI!

HARDWARE DEL MESE:



PhysX by ageia

N.19 AGOSTO 2020

Advanced Dungeons & Dragons
Eye of the Beholder

DA QUESTO NUMERO
TODAY
LA RUBRICA DEDICATA AI GIOCHI MENO STAGIONATI

... inoltre in questo numero:

NBA BASKETBALL - RUBIK'S CUBE - CIRCUS CHARLIE
ARMALYTE - WOLFENSTEIN 3D

UNA PICCOLA RIVOLUZIONE



Editoriale insolitamente lungo per spiegare le ragioni di una scelta che, fino a poco tempo fa, ritenevo improbabile, se non addirittura impossibile, cioè quella di distribuire gratuitamente Antagamers attraverso la rete.

Per chi di voi non lo sapesse, è giusto segnalare che la rivista, fino alla scorsa uscita, veniva inviata solo agli “abbonati” che sostenevano economicamente (e tuttora sostengono) l’iniziativa tramite Patreon.

Questo mensile digitale, insomma, era nato come una specie di “bonus” che raccoglieva i post “storici” della pagina Facebook di Antagamers, un “di più” dedicato a tutti coloro che volevano sostenermi con una piccola donazione mensile.

Con il tempo però mi sono reso conto che la creazione di questo “bonus” mi divertiva molto più dei classici post e che il risultato finale, numero dopo numero, si stava facendo sempre più gradevole.

Potete quindi immaginare che la sua distribuzione ad un numero limitato di persone incominciasse a starmi stretta, così come trovassi frustrante che gli “abbonati” crescessero molto lentamente.

Lo ammetto candidamente… ero sul punto di mollare, perché cominciavano a mancarmi gli stimoli per proseguire.

Alla fine, però, ho deciso invece di continuare attraverso questa nuova modalità “free” che, in questo momento, sta riuscendo a regalarmi molte nuove energie.

Inoltre, con il passare dei mesi, mi sono sempre più convinto che “gli abbonati” attuali avrebbero continuato a rinunciare a uno o due caffè al mese per sostenermi, anche al cospetto di una distribuzione “libera” delle copie, perché più di una volta mi hanno scritto per complimentarsi di un determinato articolo o numero e per lamentarsi del fatto che così poche persone potessero avere accesso ai contenuti che avevo scritto (eh sì, nuovi lettori, queste pagine - tranne rarissime eccezioni - sono tutte scritte e impaginate da una sola persona).

Allo stesso tempo non nascondo che lo scopo di permettere ad un pubblico più vasto di accedere alla lettura della rivista, possa portare a qualche nuovo abbonato, anche perché chi effettua donazioni su Patreon continuerà ad avere dei “benefit” legati al tipo di abbonamento scelto. Per scoprire quali siano questi vantaggi attraverso il link Patreon vi ri-

mando all'ultima pagina del numero.

Passiamo ora ad un'altra novità che avete potuto già leggere in copertina: una (piccola) parte della rivista sarà dedicata ai titoli più recenti che sto giocando (diciamo non più vecchi di cinque anni) per i quali scriverò una veloce pagina con la mia opinione, valutandoli soprattutto per il fatto che mi abbiano coinvolto al punto di finirli o che mi abbiano annoiato al punto di mollarli. Potrebbero inoltre esserci titoli con la partita ancora "in progress" e in quel caso vi dirò cosa ne penso mese dopo mese, fino a quando non arriverò ad una delle due conclusioni precedenti (finito o mollato).

Per quanto riguarda i contenuti del numero segnalo il ritorno dell'Intellivision con NBA Basketball, uno dei suoi giochi sportivi più iconici; sul VCS/2600 andiamo invece ad esplorare l'interessante storia dietro al tentativo di ricreare il Cubo di Rubik in versione elettronica, sforzo che produsse ben due giochi (uno dei quali in realtà mai pubblicato mentre l'altro distribuito addirittura con due titoli diversi!); per il mondo arcade abbiamo l'ottimo articolo scritto da Stefano Piccinni e dedicato al mitico Circus Charlie; il C64 ci delizia invece con uno shoot'em up di razza, Armalyte, vera e propria esclusiva dell'8 bit Commodore; per gli appassionati di fantasy e GDR, come avrete intuito dalla copertina, facciamo un bel giro nei dungeon di Eye Of The Beholer e chiudiamo il nostro viaggio nel tempo con Wolfenstein 3D, da tutti considerato il capostipite degli FPS.
Per questo mese invece la sezione hardware torna al 2006 e alla breve vita delle PPU, cioè le schede grafiche dedicate alla fisica: non sono fallite e non hanno avuto successo. Cosa sarà accaduto allora?
Non vi resta che leggerlo nell'articolo!
Pausa fisiologica invece per la pagina degli "AntaGamers", rubrica in cui ognuno di noi Anta ha la possibilità di presentarsi agli altri lettori. Conto tornerà più in forma che mai nel prossimo numero.

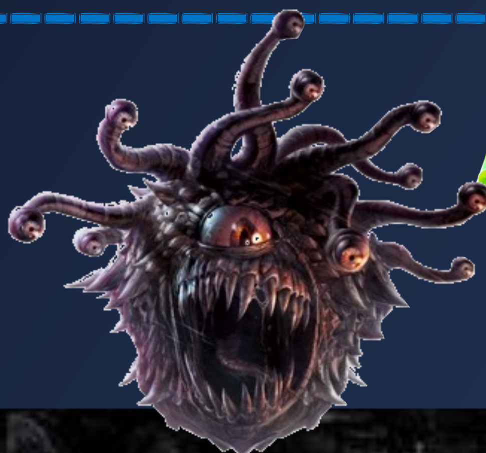
Nota finale per la prima parte dell'indice di tutti i titoli trattati dalla rivista fino ad oggi (la seconda sul prossimo numero) utile per permettervi di richiedere gli arretrati qualora voleste recuperare alcuni (o tutti) i numeri già usciti.

Non mi resta che augurarvi buona lettura!

Massimiliano Conte

in questo numero...







ISTRUZIONI PER L'USO

IL GIUDIZIO FINALE

Alla fine di ogni gioco che troverete in questo numero ci sarà uno spazio come questo all'interno del quale vedrete un giudizio che cercherà di riassumere se il titolo merita di essere giocato anche oggi da giovani e meno giovani.
Le domande a cui idealmente vorrei rispondere sono le seguenti:

- **Il titolo ha retto bene lo scorrere degli anni?**
- **E' talmente ben fatto che potrebbe piacere anche ai nostri figli?**
- **Si adatta alle necessità di un quarant'enne che ha sempre meno tempo da dedicare ai videogiochi?**
- **Se non lo avete mai giocato, è il caso di provare a recuperarlo?**

I giochi migliori potranno poi venire premiati da due medaglie ben precise:



Un titolo da recuperare per gli appassionati del genere e/o di quella particolare epoca storica. Per quanto bello, gli altri potrebbero rimanere con questa lacuna ludica per dedicarsi ad altro più vicino ai loro gusti.



Un titolo che ha fatto storia: una pietra miliare che ogni appassionato di videogame dovrebbe giocare almeno una volta nella vita! Non ci sono generi, anni e piattaforme preferite che tengano. Ancora oggi è un gran gioco

Sia ben chiaro: un gioco che non guadagna questi riconoscimenti potrebbe essere comunque un gioco valido, ma qualcosa non gli permette di raggiungere l'eccellenza.



LA PAROLA AGLI ANTAGAMERS

AntaGamers Indovinate? Quando vedete questo riquadro vuol dire che tocca a voi! Infatti questo spazio delle recensioni conterrà i commenti più interessanti e simpatici emersi dai post pubblicati sulla pagina Facebook di AntaGamers.
Così potrò dare spazio alle opinioni di tanti di voi, più o meno d'accordo con quanto ho scritto.
In fondo è giusto che lo spirito che anima la nostra comunità arrivi anche su queste pagine! :)

PS: Laddove necessario i commenti potrebbero venire accorpati o modificati senza alterarne, però, il significato.

LA STAMPA DELL'EPOCA...

Nei riquadri come questo andrò ad analizzare come quel determinato gioco venne recensito dalla carta stampata dell'epoca e, se possibile, andrò anche a comparare le recensioni scritte all'uscita del gioco per capire ancora più a fondo come quel titolo venne **accolto**: fu compreso appieno? Fu sottovalutato... o forse sopravvalutato? O magari un grande classico venne colpevolmente ignorato?







Le pagine che avete virtualmente tra le mani sono state realizzate grazie alle donazioni dei seguenti "Antagamers"

STEFANO PICCINNI, DANIELE PINCHERA
Alessandro Pizzetti, Daniele, Fabrizio Lodi, StefanoF, Davide Gambacciani, Cristiano Parolini,
Alessandro Socci, Roberto Lari, Luca Tavaglione,
Leonardo Moro Moretti, Roberto Barabino,
Carlo, Maurizio Faccin, Fabio Talpone, Roberto Belotti

E un ringraziamento particolare per il supporto a
www.retroedicola.com
e
la pagina Facebook "Il Tempio dei Videogames"

Per qualsiasi comunicazione potete scrivere al seguente indirizzo:
antagamers99@gmail.com



NBA BASKETBALL

Quello dei videogiochi sportivi fu un genere su cui Intellivision puntò molto nel momento di lanciare e promuovere la sua console e non fu certamente un caso. E' innegabile infatti che qualsiasi sport riproposto su Intellivision annichiliva per bellezza grafica gli equivalenti titoli del famosissimo Atari VCS. Accostare un'immagine del baseball o del calcio di entrambe le console era impietoso e Mattel, ben consapevole della cosa, non si fece sfuggire l'occasione di umiliare l'avversario su tutti i fronti sportivi possibili: oltre ai già citati baseball e soccer, uscirono anche il football americano, il tennis, l'hockey, il bowling, la boxe (questi ultimi due già visti in passati numeri della rivista) e, indovinate un po', anche il basketball! Come avrete intuito dal titolo qui sopra oggi parleremo proprio di quest'ultima cartuccia che si riproponeva di portare nelle case dei videogiocatori tutto l'agonismo e l'adrenalina della pallacanestro.

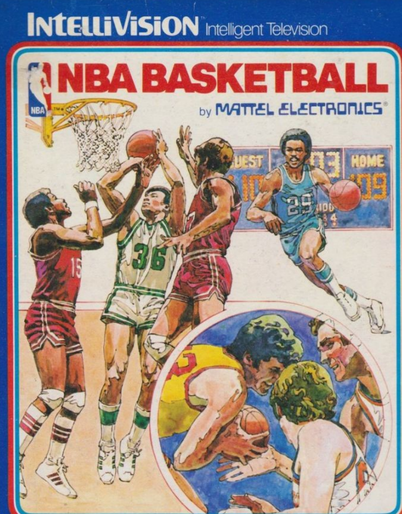
Innanzi tutto partiamo con il dire che l'anno di pubblicazione di questo gioco è piuttosto controverso: nonostante il copyright

Mattel Electronics presents

BASKETBALL

Copr @ 1978 Mattel

Come si nota dalla schermata iniziale, il gioco ha il copyright del 1978 e il titolo, nonostante la scatola, non ha mai riportato la sigla NBA nella rom.



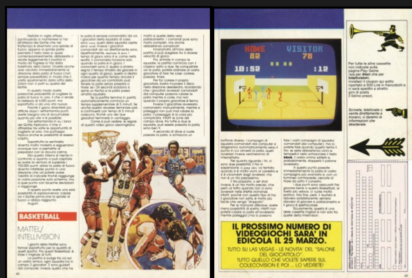
La classica confezione blu dei titoli sportivi per Intellivision. Come si nota in alto a sinistra questa è l'edizione con il bollino dell'NBA. Anche il titolo era in effetti "NBA Basketball". Nelle edizioni successive invece divenne semplicemente "Basketball".



Le squadre scendono in campo, ciascuna chiedendosi dove siano finiti due dei loro compagni.

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com

LA STAMPA DELL'EPOCA...



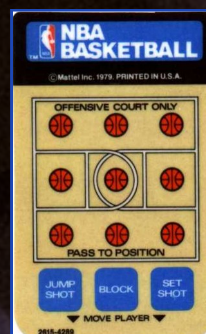
Qui accanto potete vedere la recensione del gioco pubblicata a febbraio 1983 sulla rivista Videogiochi.
Per chi lo analizzò all'epoca questa era una delle "cassette" migliori per la console. Con il senno di poi un giudizio esagerato o un segno del fatto che il gioco era davvero di grande impatto per l'epoca? Io propenderei per la seconda ipotesi: se pensate infatti alla qualità visiva e alla profondità che proponevano le altre console domestiche nel 1983, questo NBA Basketball di Mattel era davvero un titolo capace di lasciare i videogiocatori a bocca aperta. Nessun accenno invece alle regole del basket "modificate" dalla cartuccia, dettaglio che in fondo mi sarebbe piaciuto leggere in un articolo che doveva valutare il titolo. Sappiamo però che questa rivista, nata agli albori della nostra passione, non era lì per giudicare i giochi proposti, ma piuttosto per guidare il lettore alla scoperta di un mondo totalmente nuovo.

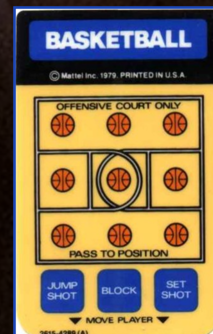
Scansioni rivista: www.retroedicola.com

visibile nella schermata iniziale del gioco indichi il 1978 e alcuni siti riportino il 1979 come anno di pubblicazione, sembra che in realtà il rilascio nei negozi avvenne solo nell'agosto del 1980. Al di là dell'esatta data di uscita, quello che è certo è che questo fu il primo titolo a fregiarsi del logo ufficiale dell'NBA, visibile sia sulla confezione che sulla overlay dedicata ai controller.
Se ve lo state chiedendo la licenza ufficiale NBA aveva il solo scopo di imprimere il logo sulla scatola, nel gioco infatti non vi era traccia di nomi di giocatori o squadre ufficiali: le due compagini erano sempre identificate con un generico "HOME Vs VISITORS".
Peraltro il logo stesso della NBA sparì dalle confezioni in vendita già pochi mesi dopo il primo rilascio della cartuccia per non riapparire mai più nelle edizioni successive.
Ma come se la cavò la potente macchina Mattel nel riprodurre questo sport? Beh, bisogna dire che, nonostante le capacità del suo hardware, si dovette scendere a dei compromessi rispetto alle reali regole del basket: i giocatori per ogni squadra vennero ridotti a tre, i 24 secondi previsti per tirare a canestro si resettavano con il semplice passaggio ad un compagno, lo scorrere stesso del tempo era accelerato, non esistevano falli o tiri liberi e non era contemplato il tiro da tre punti.
Considerando tutte queste limitazioni e variazioni, potreste pensare che il gioco alla fine avesse molto poco a che fare con il basket, e invece il titolo riusciva comunque a cogliere lo spirito dello sport che voleva simulare, anche grazie alla profondità fornita dai controller della console: grazie al tastierino del pad Intellivision, infatti, il

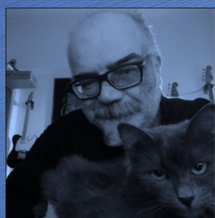


Un concitato momento di attacco della squadra ospite.





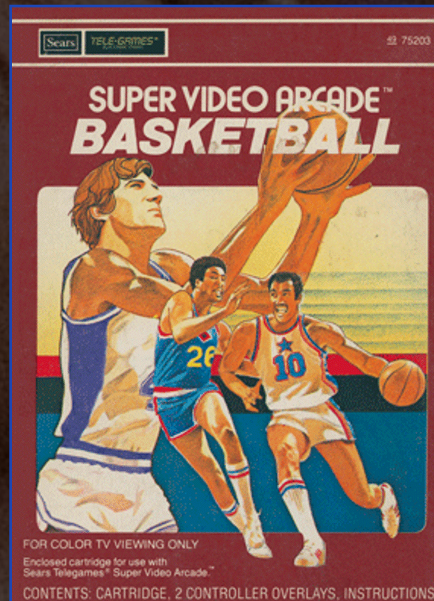
A sinistra la prima cover per il controller, riconoscibile per il logo NBA in alto (e il nome del gioco), a destra la successiva, in cui il logo e la sigla NBA scompaiono del tutto.



IL COMMENTO DI STEFANO PICCINNI

Nel 1982 il mio compagno di giochi dell'epoca ricevette in regalo un fiammante Intellivision. Da quel giorno in poi abbandonammo per sempre i soldatini Atlantic e i giochi da tavolo per dirottare tutte le nostre energie ludiche verso i videogame. La cartuccia del Basket in particolare però non era fra le mie preferite; principalmente perché venivo regolarmente massacrato dal possessore infame, e secondariamente perché, pur essendo divertente e realizzato tecnicamente bene, preferivo di gran lunga il Soccer e il Baseball fra i giochi sportivi PVP. Per dirla tutta ero assai più sensibile al fascino di incredibili capolavori come Utopia e Advanced Dungeons & Dragons.

sistema di passaggi risultava soddisfacente e vario quando il giocatore si trovava in fase offensiva.
Il titolo offriva anche due tipologie di tiro diverse: normale e in sospensione, il primo era più preciso ma più facile da intercettare per la difesa, esattamente l'opposto del secondo.
Altro dettaglio che finora non ho indicato ma che vi devo assolutamente ricordare è che NBA Basketball era solo ed esclusivamente per due giocatori. Come in altre occasioni i limiti di memoria della cartuccia impedirono al programmatore di inserire un'intelligenza artificiale che potesse opporsi ad un giocatore umano.
Quindi... o avevate un fratello o un amico con cui giocare o... niente. Sappiamo bene che questo, almeno ai tempi in cui uscì il gioco, non era vissuto



Come in altre occasioni, la Sears-TeleGames in USA mise in commercio la propria versione del gioco che variava esclusivamente per il packaging.

La palla entrerà a canestro? Cogliamo l'occasione per notare le modifiche apportate all'iconico sprite Intellivision del "Running Man", qui allungato per riprodurre l'altezza dei giocatori di pallacanestro.



come un limite ma, anzi, era quasi la norma per i titoli sportivi, motivo per cui questo aspetto non venne vissuto come un aspetto negativo dai videogiocatori di allora.

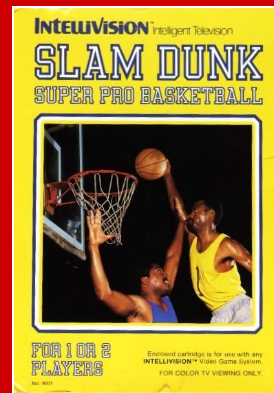
Piccola curiosità. Pare esistano due versioni (non distinguibili tra di loro) di Basketball per Intellivision che si differenziano solo per la difficoltà: nelle cartucce più vecchie sembra infatti che andare a canestro fosse più difficile rispetto alle edizioni successive. Non è chiaro però in quale momento della vita di Intellivision la rom sarebbe stata modificata.

Possiamo tranquillamente dire che per l'epoca fu senza dubbio un gran bel pezzo di software, soprattutto in relazione a quello che nel 1980 si poteva giocare con le altre console disponibili sul mercato. Oggi forse rimetterci le mani sopra farebbe emergere il fatto che non è invecchiato benissimo, ma immagino facilmente che questo non conti per molti appassionati Intellivision che hanno avuto modo di gustarlo negli anni ottanta.
NBA Basketball è un titolo rimasto nei loro cuori, ma forse troppo legato all'effetto nostalgia piuttosto che al suo valore reale. Non vi resta che leggere il commento qui sotto per sapere cosa ne penso ancor più nel dettaglio. ■



FORSE NON TUTTI SANNO CHE...

INTV Corp. nel 1987 ha prodotto un'eccellente revisione dell'originale NBA Basketball dal titolo Slam Dunk: Super Pro Basketball.
Questa nuova versione introdusse parecchie novità nel gameplay, come ad esempio il limite di stipendio per le squadre, utile per l'acquisto dei propri giocatori da un elenco di 70 atleti, ciascuno con il proprio nome (storpiato per questioni di diritti, ma ispirato ai giocatori NBA reali dell'epoca) e con le proprie statistiche individuali. Si aveva inoltre un controllo molto maggiore sulla squadra dal punto di vista tattico, in quanto si potevano chiamare i timeout ed effettuare sostituzioni, opzione necessaria visto che i giocatori si stancavano. Questo Slam Dunk: Super Pro Basketball inoltre prevedeva i falli e i tiri da tre punti, oltre alla possibilità di giocare anche contro il computer. Insomma, una versione potenziata davvero niente male che meriterebbe di essere certamente recuperata.
Direi che l'unica cosa dimenticabile di questo titolo rimane la sua copertina!





LA PAROLA AGLI ANTAGAMERS

Roberto Carraro Io c'è l'ho! Peccato non abbia anche il copri controller…

Allora questo gioco è tutto tranne che semplice da giocare e padroneggiare, a differenza dei titoli a un pulsante ad una leva a cui Atari ci aveva abituato: avere tutti quei tasti è disorientante anche per i canoni odierni (anche se questa in realtà è la sua bellezza).
Il gioco di per sé non è invecchiato malissimo come descritto nell'articolo. In effetti la complessità dell'uso del controller rende ancora il gioco godibile in compagnia di amici in cerca di sensazioni vintage

Kj-Noone Gianluca Splendido, giocato coi miei amici fino a consumare la cartuccia!!

Daniele Sai Quante piacevoli partite!

Franco Morganti Si dovette aspettare diversi anni prima di vedere qualcosa di simile in sala giochi, tipo Superbasketball o Nba Jam. Ma fino ad allora questo era il meglio.



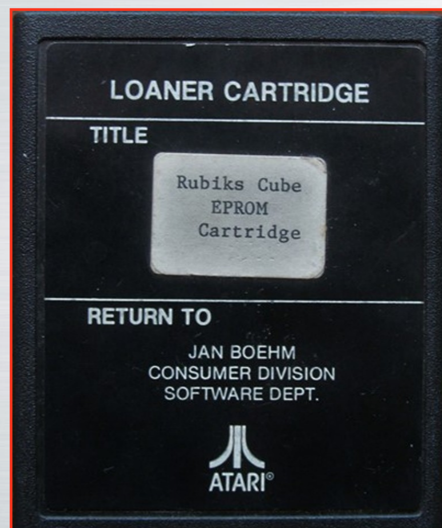
Ecco a voi il classico titolo difficile da valutare in maniera imparziale. All'epoca ha fatto divertire un sacco di possessori della mitica console Mattel e, al contempo, si è fatto desiderare da tantissimi altri giovani videogiocatori che l'Intellivision non lo avevano. Oggi riprenderlo in mano ha di sicuro un valore altissimo a livello nostalgia, ma non si può negare che il tempo abbia appannato il buon vecchio NBA Basketball. Certi limiti (come la mancanza del tiro da tre punti) oggi ci fanno storcere il naso molto più di una volta.
Gloria quindi ad un titolo che all'epoca era lo stato dell'arte dei giochi di basket disponibili sul mercato, ma che innegabilmente oggi non riesce a catturarci come un tempo… cosa anche abbastanza scontata visto che parliamo di una cartuccia commercializzata in America ben 40 (!!!) anni fa.



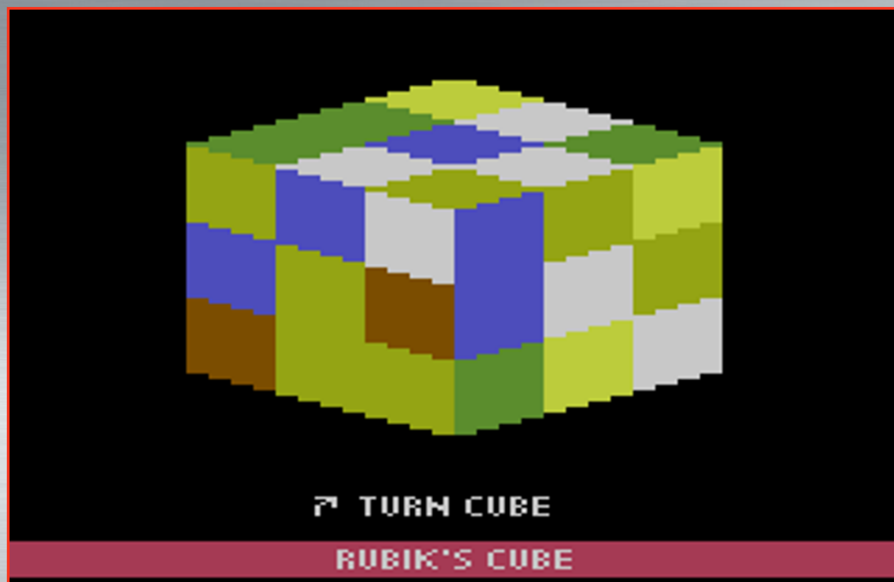
Rubik's Cube

Allora... oggi cerchiamo di svelare un lato piuttosto controverso che riguarda la conversione del Cubo di Rubik su Atari VCS/2600.
La storia non è così facile da ricostruire ma ci proverò cercando di farlo nel modo più completo (e rapido) possibile. Innanzi tutto partiamo dall'anno 1982, un periodo in cui il cubo di Rubik era uno dei passatempi più in voga dei giovani nel mondo e, contemporaneamente, Atari macinava milioni di dollari infilando nelle cartucce del VCS qualsiasi cosa.
L'idea geniale del colosso del divertimento elettronico fu quindi quella di unire questi due elementi: quale incredibile successo sarebbe nato dall'infilare in una cartuccia per VCS il rompicapo più famoso del mondo?

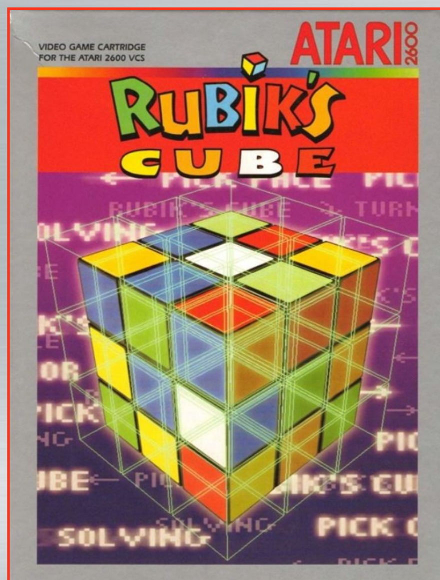
Sulla genialità di questa idea torneremo alla fine di questo articolo, ma per il momento concentriamoci sul fatto che Atari acquistò i diritti del cubo di Rubik per poterne ricavare un videogame. Purtroppo, dettaglio importante ai fini della ricostruzione, non sappiamo esattamente quando questo avvenne, e ciò sarebbe stato utile per valutare la notizia successiva.
Infatti nello stesso periodo un certo Peter Niday lavorava nel reparto test di Atari. Sognando un futuro da programmatore, il buon Peter si era dilettato proprio nella programmazione di un gioco per VCS che riproducesse il Cubo di Rubik. Non sappiamo se scelse il soggetto del programma da semplice appassionato del rompicapo o, piutto-



La cartuccia prototipo da cui è emersa la versione inedita del gioco realizzata da Niday



L'aspetto e il gameplay della versione di Peter Niday erano molto vicini a quelli del gioco tradizionale, peccato solo che stabilire cosa girare nel cubo (e come) non fosse così intuitivo.



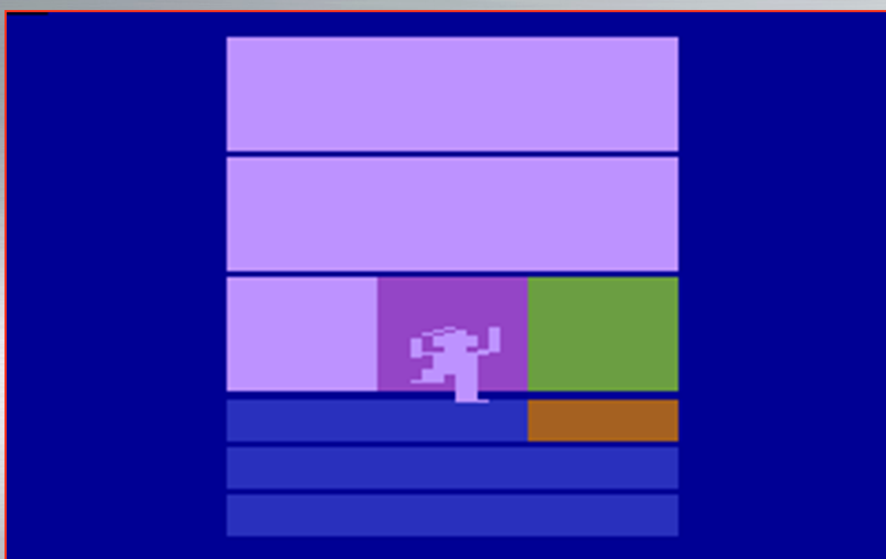
La confezione - ovviamente realizzata solo in tempi più recenti - della versione prototipo di Peter Niday.
Alcuni la identificano (e distinguono) con la dicitura 3D alla fine del titolo per non confonderlo con il gioco ufficiale.

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com

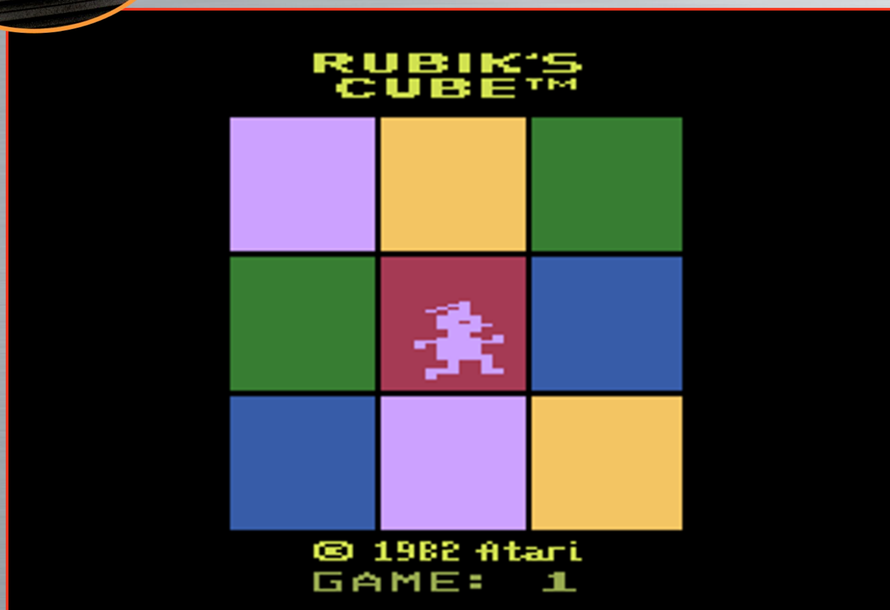
sto, decise di farlo proprio perché aveva sentito dei diritti acquisiti da Atari. Sappiamo però che il gioco, riscoperto nel 2002 grazie al ritrovamento di una cartuccia prototipo, offriva una visuale 3D del cubo (su VCS/2600!) e nello spazio di soli 4K riusciva a riprodurre in maniera efficace - almeno da un punto di vista grafico - il famoso rompicapo.
Da un punto di vista di gameplay il controllo era però macchinoso e, come prevedibile essendo una demo, alcuni dettagli necessitavano di una rifinitura.
Ma tanto bastò per mostrare le sue capacitò ai suoi superiori in Atari: il ragazzo aveva troppo talento per rimanere un tester, e venne così promosso a programmatore. Invece di completare il suo Cubo di Rubik, però, Peter venne assegnato al progetto de L'Apprendista Stregone, titolo tratto dal famoso cartone Disney che, per Atari, aveva una priorità maggiore.
Terminato quel gioco Peter entrò (o fu costretto ad entrare) nel "tunnel Disney", creando in rapida sequenza per l'Atari 2600 anche il gioco di Paperino, Donald Duck's Speedboat, e di Dumbo, Dumbo's Flying Circus, entrambi praticamente finiti ma mai arrivati sugli scaffali a causa - pare - delle vendite non entusiasmanti proprio del titolo dedicato a Topolino.
E cosa successe a quella demo del Cubo di Rubik, tanto impressionante e rimasta inutilizzata?
Beh, Atari che, come detto, aveva in mano i diritti per la trasposizione elettronica di questo passatempo colorato, verso il 1983 progettò di far uscire una cartuccia di 8K con ben due giochi ispirati al famoso cubo: il primo sarebbe stato quello appena visto, realizzato da Niday; per il secondo, invece, avrebbe recuperato un programma già uscito con il titolo di Atari Video Cube e distribuito in esclusiva ai membri dell'Atari Club, cioè venduto per corrispondenza (e quindi con una tiratura molto limitata).
Per la verità questo secondo titolo, programmato dalla GCC, non aveva molto a che fare con il puzzle originale, del quale manteneva la forma cubica dello scenario e la griglia di 9 quadrati per ogni faccia del solido. In questa libera interpretazione del gioco, però, comandavate un elfo che aveva il compito di posizionare tutti i colori simili su ogni faccia del cubo nel minor tempo possibile, ma per farlo doveva trasportare un quadrato colorato alla volta. Unico limite imposto: l'elfo non poteva calpestare i quadrati dello stesso



Ecco il simpatico elfo sulla griglia, pronto ad iniziare il gioco. Il suo colore cambiava a seconda del quadrato che stava trasportando in quel momento.


L'animazione della rotazione del cubo nel suo svolgimento. Considerando che è un Atari 2600 e che il titolo è bidimensionale, l'effetto risultava decisamente riuscito.





La cartuccia Rubik's Cube non conteneva altro che il già pubblicato Atari Video Cube: il gioco era esattamente lo stesso.

colore che trasportava in quel momento.
Come avrete intuito era proprio un altro tipo di gioco, ma - incredibilmente - il tutto funzionava molto bene. Ritengo inoltre doveroso segnalare l'efficace animazione che rappresentava la rotazione del cubo teatro della partita… davvero notevole viste le capacità della console.
Come accennato, comunque, Atari voleva inserire dentro la cartuccia tutte e due queste versioni, ciascuna sulla propria rom di 4K.
Sorse però un problema: come si sarebbe selezionato il gioco? Il sistema infatti non prevedeva un'opzione del genere e visto che la leva del "game select" era già utilizzata nei due giochi per altre opzioni, si doveva trovare un'alternativa.
Le soluzioni vagliate furono due e cioè premere insieme la leva "select" e "reset" per far saltare la console da un gioco all'altro oppure utilizzare un secondo joystick per la medesima operazione. Atari sembrava aver scelto la prima opzione quando, per motivi non meglio specificati, decise di rilasciare la cartuccia solo con la ROM del secondo gioco. Fu così che Rubik's Cube uscì ufficialmente nel 1984, con una versione meno fedele di quello che avrebbe potuto essere, ma sicuramente più giocabile rispetto al prototipo 3D di Peter Niday.
Sul perché del mancato rilascio della cartuccia a 8k con doppia versione del gioco, possiamo solo supporre che, visti gli anni in cui si sono svolte queste vicende, la crisi USA dei videogame del 1983 in qualche modo influenzò la scelta, ma di questo non abbiamo conferma.



In questa versione - come accennato - lo sfondo era nero, unica modifica rispetto alla sua prima uscita del 1982.

Ora qualche piccola nota finale:
- Nella versione 3D del titolo, quella di Peter Niday, era anche possibile far risolvere il puzzle al computer per vedere dove si era sbagliato, un'opzione per nulla scontata in quegli anni.
- Sempre nella versione 3D era anche possibile personalizzare il puzzle modificando la posizione dei tasselli sul cubo. Peccato però non ci fosse un controllo su tale opzione che, quindi, permetteva anche di realizzare cubi irrisolvibili.
- Terminata la trilogia Disney, così intrisa di melassa e buoni sentimenti, Peter Niday poté finalmente disintossicarsi e rea-



La pubblicità del 1982 dell'Atari Club che informava gli appassionati di poter richiedere in esclusiva il gioco Video Cube .

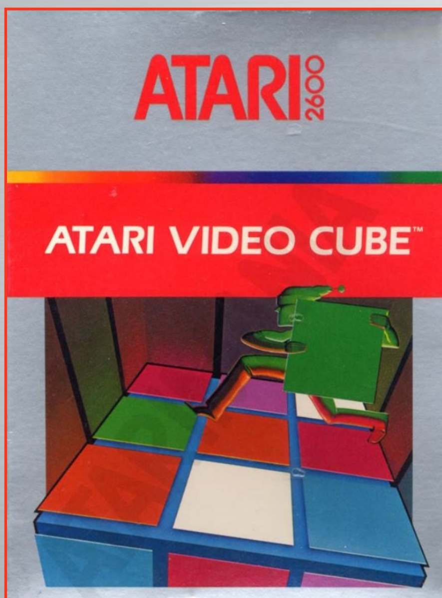


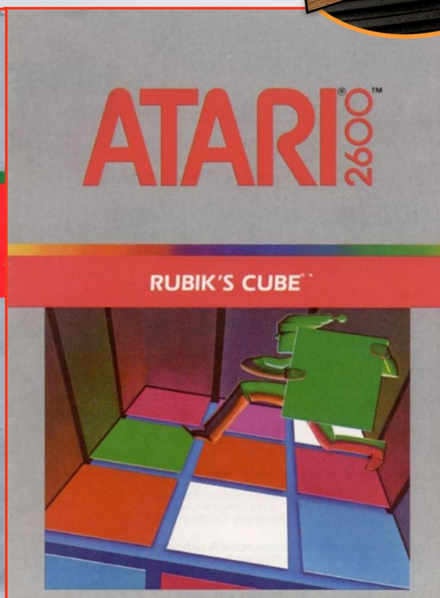
LA PAROLA AGLI ANTAGAMERS

Giulio Cesare **Sempre incredibile Antagamers... meglio di una noiosa lezione di storia (almeno per me, del tutto inedita). Come già riportato nell'articolo, ennesima dimostrazione di una dirigenza Atari orfana di papà Bushnell completamente allo sbando e priva di un'idea di cosa significasse il termine "videogioco"!**

lizzare - nel 1984 - un titolo per VCS violento, cattivo e pieno di sang... ehm, no. Atari decise che era il programmatore giusto per Crystal Castles e così il buon Peter tornò a disegnare orsetti, cappelli da mago e vasetti di miele.

E per finire... è il momento di tornare al discorso relativo alla grande pensata che fece Atari nell'acquistare i diritti del Cubo di Rubik per trasformarlo in un videogame.
A ben vedere questa genialata fu, ancor più del famigerato E.T., l'indice della follia che pervase l'azienda in quel periodo.





A sinistra la confezione della prima uscita del gioco, riservata agli utenti dell'Atari Fan Club.
A destra invece la copertina uscita nei negozi nel 1984 con il titolo "ufficiale". Come avete potuto leggere nell'articolo, il gioco era in realtà parecchio diverso dal vero Cubo Di Rubik

Pensateci un attimo: ciò che aveva reso grande l'originale cubo fisico era il fatto che costava pochi dollari, era comodo, maneggevole e permetteva di utilizzarlo con grande facilità ovunque.
Tutte qualità che qualsiasi versione per console avrebbe inesorabilmente perduto.
Il semplice (e sbagliatissimo) calcolo "rompicapo del momento + videogioco = $$$" era evidentemente figlio di un marketing del tutto incapace di rendersi conto della natura e dei limiti del medium che doveva gestire.
I nodi di questa ignoranza, come credo sappiate bene, sarebbero venuti al pettine... e molto presto. ■



Semplice, economico e facilmente trasportabile. Tutto il contrario di una sua conversione su console domestica. Grande fiuto per i giochi adatti ad una trasposizione elettronica: complimenti Atari!



Partiamo considerando la prima conversione del Cubo di Rubik, quella realizzata da Peter Niday, niente più che una demo tecnica delle sue capacità di programmatore, sia perché storicamente sembra si trattasse esattamente di questo, sia perché non ha mai visto una vera pubblicazione nei negozi e oggi è fruibile solo attraverso il prototipo giocabile giunto fino a noi (quindi mai rifinito per una vera e propria commercializzazione. Possiamo solo dire che è un ottimo esempio di programmazione applicata ad una conversione da gioco reale a videogame che non aveva alcun senso di esistere.
Passando invece alla seconda incarnazione del Cubo di Rubik, cioè la cartuccia inizialmente conosciuta come Atari Video Cube, bisogna riconoscere che pur non centrando in realtà nulla con il famoso gioco di abilità, si è dimostrata contenere un piccolo puzzle game divertente e ben fatto, che vi consiglio di provare perché una volta afferrate le semplici regole che lo governano, si rivelerà un simpatico passatempo, molto meno banale e scontato di quello che si potrebbe immaginare.





CIRCUS CHARLIE

di Stefano Piccinni

Il tema circense era stato già trattato da uno storico videogame come Circus della Exidy e dai suoi cloni e versioni alternative. Quel titolo era comunque una semplice variante del concept di Breakout, che si limitava ad avere come protagonisti due saltellanti clown ed un'altalena basculante controllata dal giocatore, con lo scopo di bucare dei palloncini fluttuanti in aria. Il fascino di un mondo così ricco di spettacolo e fantasia come quello del circo non poteva però esaurirsi in quel semplice titolo, e Konami decise di sviluppare un divertente gioco sul tema. Sarebbe stato non un solo videogioco, ma un set di minigiochi di difficoltà crescente e con dinamiche di gioco differenti, che avrebbero permesso a tutti di acquisire pratica con i controlli del piccolo clown Charlie. Questo fu infatti il nome del protagonista e gli esercizi di abilità nei quali il giocatore avrebbe dovuto cimentarsi si sarebbero svolti tutti all'interno del suo coloratissimo circo.

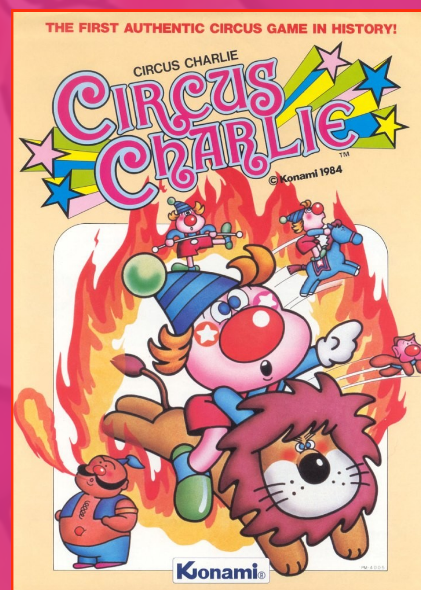


La schermata del primo livello, cavalcando il leone. Raccogliere tutti i sacchi di moneti sparsi lungo il percorso ci avrebbe garantito un bonus supplementare una volta raggiunto il traguardo.

Nella versione del gioco Level Select, introdotta con una modifica successiva alla presentazione del titolo, le prove corrispondenti a ciascun livello potevano essere affrontate in qualunque sequenza, lasciando al giocatore la libertà di decidere in quale ordine tentare di superarle. Nella prima versione invece l'ordine era prestabilito, dalla più facile alla più impegnativa. Queste erano tutte caratterizzate dalle abilità circensi a cui si ispiravano; alcune erano eseguite al livello della pista, al suolo, ed altre invece in alto, su corde tese e trapezi. In questo caso la schermata di sfondo cambiava e il pubblico e la pista



La schermata del titolo nel coin op.



Il fronte del flyer originale del gioco.

scomparivano per dare maggior risalto alla difficile performance del nostro piccolo artista dal naso rosso. Lo scopo era apparentemente facile: occorreva raggiungere la fine del percorso previsto per ciascuno degli esercizi, ognuno con le sue peculiari difficoltà.
La prima prova, considerata la più facile, si svolgeva saltando una serie di cerchi infuocati in groppa ad un leone ammaestrato, evitando di bruciare il clown o il grande felino. Nella seconda prova si doveva far camminare il pagliaccio lungo una corda da equilibrista, evitando l'insidia costituita da un folto gruppo di scimmiette che ci correvano incontro. Nella terza prova occorreva rimbalzare su una serie di tappeti elastici, evitando di trattenersi troppo a lungo per non finire oltre il tendone, ed al contempo cercando di non farsi accoltellare o ustionare dai lanciatori di coltelli e dai mangia-



Nel secondo livello il tendone colorato veniva oscurato per dare maggiore risalto alla performance del nostro clown acrobata in precario equilibrio ed alle prese con delle dispettose scimmiette. Le scimmiette viola saltavano sulle spalle delle scimmia che precedeva, rendendo il salto del clown più impegnativo.



La schermata di selezione del livello nella versione Level Select. Ne venne distribuita anche una differente in cui la sequenza dei livelli era predeterminata, dal più facile al più difficile.

fuoco che rendevano la nostra esibizione avvincente ma assai pericolosa. Mi chiedo dove fossero finite tutte le leggi sulla sicurezza sul lavoro… La particolarità unica di questa prova risiedeva nel fatto che, dopo esser stata superata per due volte, nel terzo tentativo si sarebbe svolta all'interno di una grande vasca popolata da saltellanti delfini. La quarta prova consisteva in una prova di equilibrismo su una serie di grossi palloni, con dei salti da effettuare al momento opportuno per avanzare verso la fine del percorso. Il quinto livello si svolgeva in piedi su un pony al galoppo ed erano richiesti dei salti al momento giusto per evitare gli ostacoli o rimbalzare su di essi. Infine nell'ultima prova occorreva far volteggiare Charlie fra trapezi (o corde, a seconda della versione del software) e tappeti elastici. Il perfetto tempismo era fondamentale per proseguire nel gioco, in pratica in tutti gli esercizi era essenziale eseguire l'azione al momento giusto, tramite la pressione del solito pulsante, come nello stile dei più dinamici ed esigenti giochi di azione. Il movimento del piccolo protagonista era controllato dal joystick, ma poteva avvenire solo sul piano orizzontale, ed era possibile anche tornare indietro lungo il percorso da terminare, la cui lunghezza era segnalata da piccoli pannelli sullo sfondo, per raccogliere bonus od attivare particolari trick. Un conto alla rovescia indicava il punteggio bonus che si sarebbe ottenuto al termine della prova, ma farlo arrivare a zero avrebbe causato la perdita di una delle vite del clown. Inoltre non era possibile restare fermi a lungo, perché a seconda della prova in corso avrebbe condotto a differenti esiti nefasti per il nostro pagliaccio. Raccogliere tutti i sacchetti di monete comparsi lungo il percorso del livello avrebbe concesso un ulteriore bonus una volta raggiunta la meta. Nella versione Level Select era possibile ripetere ogni livello per un massimo di cinque volte, dopo le quali la prova diventava indisponibile. Solo il



Nel terzo livello era obbligatorio evitare i pericoli costituiti da palle infuocate e coltelli appuntiti.





Nel quarto livello non era tanto difficile mantenere l'equilibrio sul pallone, quanto saltare sul prossimo al momento giusto. Ruzzoloni assicurati.

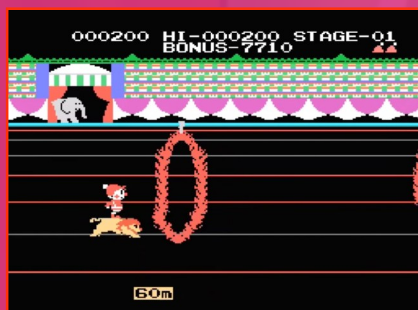


Nel quinto livello non era possibile tornare indietro lungo il percorso come negli altri, dato che il cavallo galoppava inesorabilmente verso il traguardo. Ocio alla caveza, piccolo Charlie!

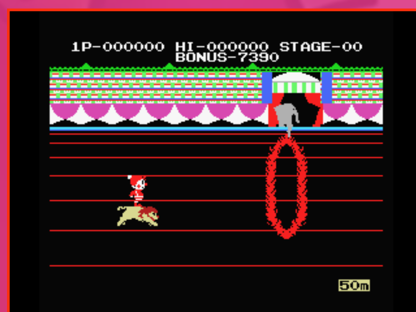


Nel quinto livello si lasciava il suolo e si tornava a volteggiare pericolosamente in alto. Mancare la presa avrebbe prematuramente troncato la nostra carriera nel mondo circense.

livello dei trapezi rimaneva praticabile senza limiti, mancando al gioco una vera e propria fine.
Non bisognava farsi ingannare dall'apparente semplicità di Circus Charlie, perché malgrado gli essenziali controlli in realtà il gioco era difficile da padroneggiare. Infatti la chiave del successo era collocata nella coordinazione perfetta necessaria ad eseguire le azioni richieste in una finestra temporale ridottissima. Alcuni pattern potevano essere validi ma solo se eseguiti con precisione ed a determinate condizioni.
Il gioco fu un successo apprezzato trasversalmente dai proverbiali grandi e piccini; dai primi per la sua simpatica originalità e dai secondi per la grafica allegra e colorata. A completare il tutto era prevista una selezione di festosi motivetti musicali che vi sarebbe entrata per sempre nella testa.
Le meccaniche di gioco semplici ed il tema allegro e incruento lo resero uno dei titoli preferiti dalla allora emergente categoria dei casual gamer.
Non sappiamo se il grande Federico Fellini, a cui molto della sua visione immaginifica ed onirica è dovuto alla sua fascinazione per il mondo circense, abbia apprezzato Circus Charlie, e tanto meno se vi abbia mai inserito una moneta, ma ci piace credere che lo avrebbe fatto volentieri se ne avesse avuto l'occasione.
Konami realizzò conversioni domestiche del titolo per SG-1000 e MSX (1984), Famicom (distribuita da Soft Pro, 1986) e Commodore 64 (distribuita da Parker Bros, 1987). Lo sviluppo di una versione per Colecovision non giunse alla fase finale, e il gioco per questo sistema venne infine rilasciato nel 2011 in versione homebrew partendo



Questa una schermata della versione SG-1000.

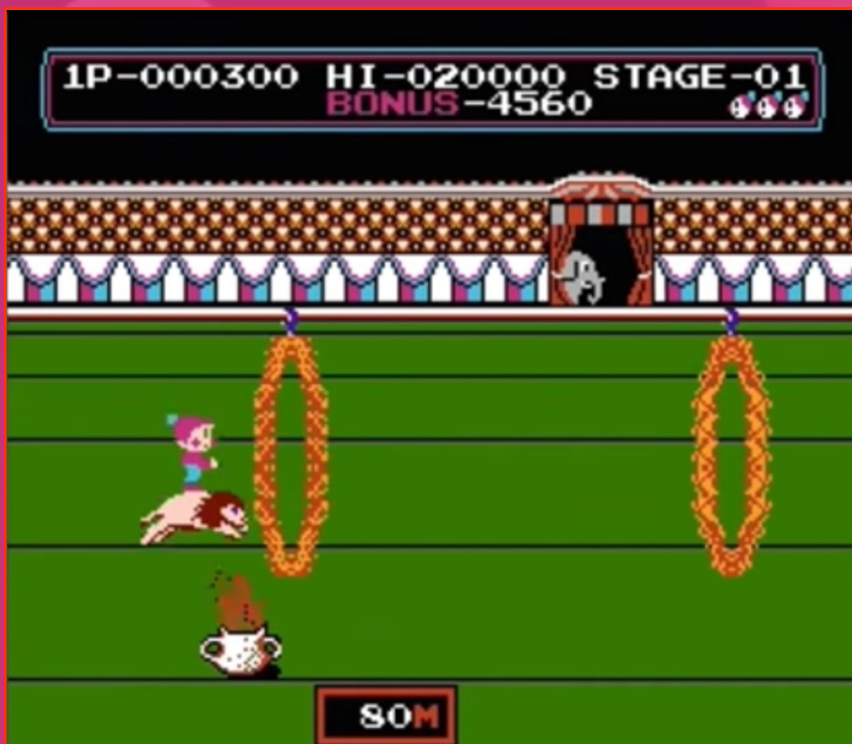


questa invece è la versione MSX... Notate alcuna differenza dalla precedente?



Non all'altezza la conversione per Commodore 64, decisamente sciatta nella realizzazione. Giocabile, ma poco divertente.





La migliore conversione fu probabilmente quella rilasciata nel 1986 per Famicom.

dal codice delle versioni MSX/SG-1000 (che utilizzavano la stessa architettura interna della console CBS). Circus Charlie fu inoltre parte della raccolta Konami Arcade Classic rilasciata per Playstation nel 1999 e per Nintendo DS nel 2007. Queste due ultime release per ovvi motivi sono quelle che si avvicinano al livello pixel perfect, e tuttavia la schermata originale dell'arcade non viene interamente riprodotta per adattarla alla differente risoluzione usata (ricordiamo che l'arcade era in risoluzione standard 456x336).

Una piccola curiosità: come altri titoli Konami del medesimo periodo il gioco conteneva dei bonus o dei trick nascosti. Provate ad esempio a saltare tre volte tenendo il joystick verso sinistra all'inizio del livello degli anelli infuocati…

Non furono dedicati ulteriori giochi alle imprese del piccolo clown; Charlie fece una breve apparizione in un trick eseguibile nel contemporaneo videogame Mikie - sempre di Konami - dove occorreva dare tre testate alla cattedra nel livello dell'aula per farlo comparire ed ottenere del punteggio bonus. ■



LA PAROLA AGLI ANTAGAMERS

Paradisio Alejandro Avrò avuto 6 anni... ossessionato.

Michele Bombini Lo ricordo su MSX2! :)

Cristian Scanu Conobbi solo la versione NES ed anni dopo la sua uscita. Nonostante tutto lo amavo alla follia!

Daniele Raggi Ancora oggi ci gioco, insieme a Ghosts'n Goblins e Hyper Sports. È una questione di ricordi.

Luigi Gigi Petillo il gioco che metteva tutti d'accordo!!! e che nessuno riusciva a finire mai! :)

Dario Badagliacca Lo avevo su MSX... che bei ricordi .

Stefano Moretti Che bello che era......

Gaetano Chianese BELLISSIMO!





Ci sono pochi titoli che per me rappresentano la sala giochi e questo Circus Charlie recensito da Stefano è proprio uno di quelli. Infatti c'è stato un lungo periodo nel quale il cabinato del piccolo Charlie era ovunque e, immancabilmente, la sua grafica così dettagliata catturava la mia attenzione di bambino. Non ci giocavo, perché ero troppo piccolo e imbranato, ma adoravo guardare gli altri giocare. Ci passavo letteralmente le ore (e questo mi fa sorridere oggi che molti di noi vecchietti non si spiegano come i ragazzini possano passare i pomeriggi a guardare altri giocare su Twitch). A parte la mia esperienza di "video-guardone", bisogna riconoscere al titolo Konami di essere un gioco arcade perfetto per la sua epoca: vario, dotato di uno scopo chiaro e impreziosito da una grafica accattivante, oltre che di un gameplay capace di mettere a dura prova i riflessi del giocatore. All'epoca un videogioco non doveva avere nulla di più per diventare un piccolo classico.

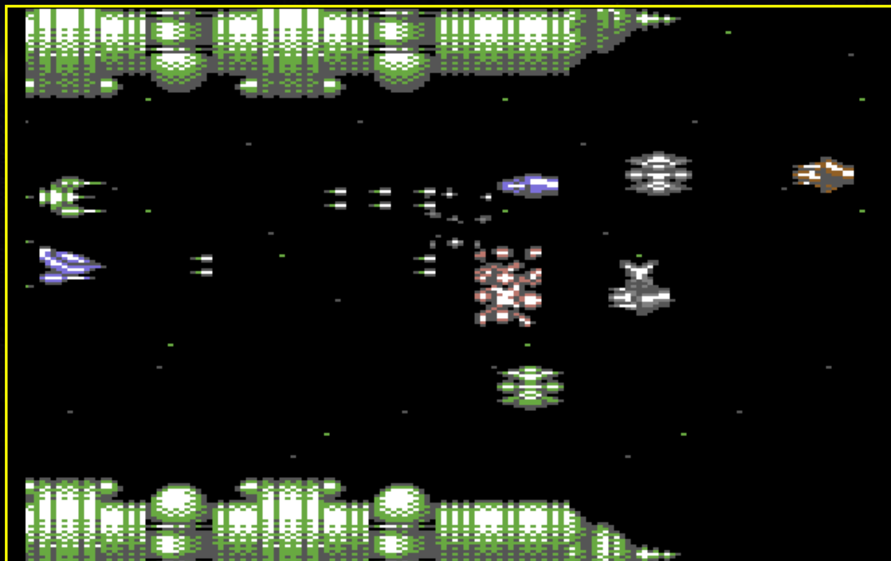
ARMALYTE

Armalyte è stato un titolo spara-tutto spaziale dei più classici, con stormi di navicelle nemiche da abbattere, power up da raccogliere, un Pod in stile R-Type ad affiancare la nostra navicella e boss di metà e fine livello da distruggere memorizzandone il pattern di attacco.
A fronte di questo si potrebbe pensare ad un gioco destinato a perdersi tra la moltitudine di programmi simili in uscita in quel periodo e invece questo prodotto della Thalamus riuscì a ritagliarsi uno spazio molto grande nei cuori dei giocatori dell'epoca.
Certo, oggi la maggioranza di noi lo ricorda anche per la sua terribile difficoltà, ma gli elementi che elevarono questo titolo furono soprattutto la qualità della grafica e la sua programmazione superba.
A realizzare tutto ciò fu la Cyberdine Systems, cioè John Kemp, Dan Phillips e Robin Levy, con l'aiuto di Martin Walker per quanto concerne musica ed effetti audio.
Difficile riassumere a parole cosa riuscirono a tirare fuori da un semplice C64 che, già dalla schermata dei titoli, lasciava i giocatori a bocca aperta con un incredibile gruppo di sfere rotanti in simil-treddì .
Quando poi si iniziava la partita non si poteva che rimanere stupefatti dalla fluidità, dalla velocità e dalla complessità della grafica che Armalyte offriva.
Altra opzione assolutamente notevole era la possibilità di giocare in due, nel più classico stile arcade del genere. Selezionando questa modalità, va però segnalato che scompariva il pod presente nelle partite in single player. Un sacrificio assolutamente prevedibile e, in fondo, perfettamente sensato.
Il tutto si ripeteva per 8 lunghi livelli che spesso rasentavano l'impossibile, tanto erano zeppi di navette nemiche, proiettili e boss di metà e fine livello.
Giusto per darvi un'idea della longevità, i "long play" sul tubo arrivano ai titoli di coda dopo più di 40 minuti: un tempo pazzesco, se si pensa che questi video sono registrati con i cheat attivi e quindi la navicella protagonista del gioco non esplode mai.

Il successo di Armalyte fu tale da rendere del tutto logico un



Loading screen... in basso a destra potete notare le iniziali RJL... il soprannome proprio di Robin Levy, autore quindi anche di questa schermata.

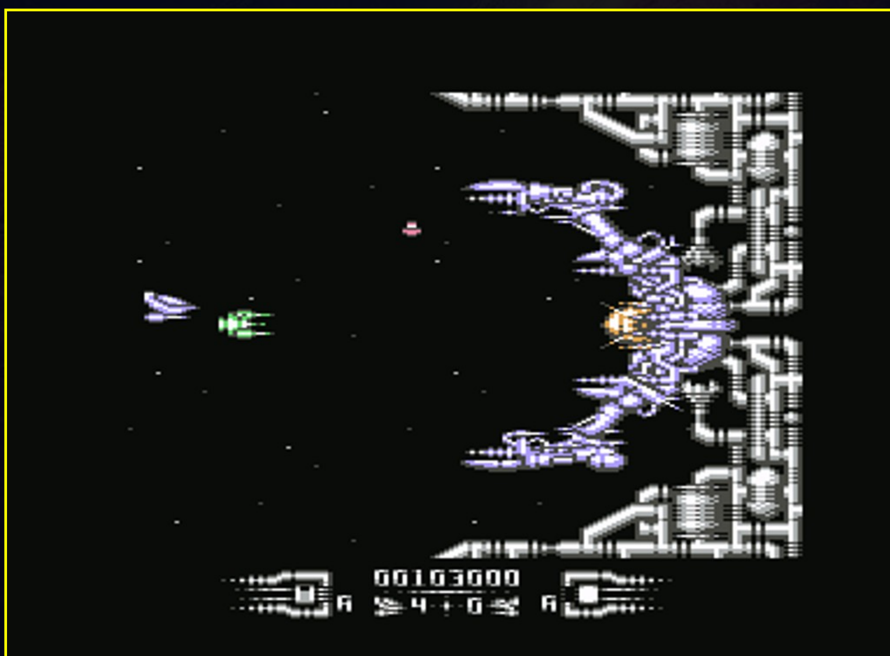

Una grafica del genere non era così comune da vedere su C64... e ammirarla in movimento era ancora più bello.

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com



Il boss di metà livello (il primo). Arrivare qui era relativamente facile... le cose si sarebbero però complicate molto velocemente.

seguito che, effettivamente, venne messo in cantiere dalla stessa Cyberdine Systems.
Purtroppo per noi appassionati Armalyte 2 svanì nel nulla.
Oggi sappiamo che ciò dipese dalla decisione di Robin Levy di lasciare Thalamus e Cyberdine Systems, scelta che rese la conclusione del progetto impossibile. Armalyte 2, o Maglyte, come sembra si sarebbe chiamato il gioco, venne così cancellato.
Nel 2013 Dan Phillips e Robin Kemp, i due rimasti della Cyberdine Systems, annunciarono di aver ripreso i lavori sul secondo capitolo di Armalyte per C64, ma aggiunsero anche che il lavoro sarebbe stato molto lento e che - al massimo - avrebbero prodotto solo il primo livello del gioco.
Sono passati sette anni e di quanto da loro promesso non abbiamo visto nemmeno l'ombra.

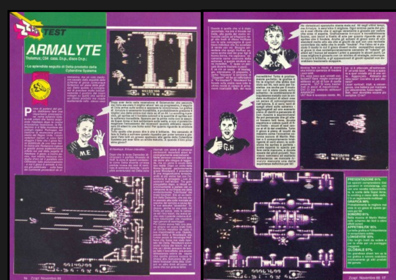


Il boss del primo livello, con testa evidenziata come punto vulnerabile. Quanto spesso avete visto nemici così curati su C64?

Da segnalare anche quanto venne fatto nel 1991 dalla Arc Development, una software house che si occupò di portare il titolo su Amiga. In realtà, purtroppo, non fecero una vera e propria conversione, ma una specie di remake che, ahinoi, risultò molto diverso dall'originale e, per la cronaca, decisamente più brutto.

La cosa più bizzarra di questo titolo però fu la recensione che comparve su Zzap!. Trattandosi di una traduzione dall'originale inglese, la redazione italiana si sentì in dovere di scrivere una premessa all'articolo: in sostanza due mesi prima si era verificata una situazione imbarazzante con Hawkeye, titolo della stessa Thalamus, che venne esaltato dalla recensione anglosassone e, pr effetto della semplice traduzione, anche da quella italiana.
Senza mezzi termini la redazione italiana prima di parlare di Armalyte ammise che Hawkeye secondo loro non meritava quel voto (96% con medaglia d'oro) e che quella valutazione dipendeva esclusivamente dal fatto che Thalamus e Zzap!64 erano "molto vicine" (cioè facevano capo alla stessa azienda). Un conflitto di interessi bello e buono quello dichiarato dalla redazione italiana... e senza alcun

LA STAMPA DELL'EPOCA...





Come indicato nell'articolo ecco le due pagine dedicate al gioco che uscirono su Zzap! di novembre 1988. Forse l'immagine è un po' piccola per notarlo, ma le prime due colonne sono la premessa "*in corsivo*"della redazione italiana. Sostanzialmente tale premessa ha due funzioni: mettere in guardia i lettori da quanto scritto successivamente e giustificarsi per il voto assegnato al precedente titolo Thalamus, Hawkeye. Pur apprezzando l'onestà, converrete con me che non è il massimo cominciare una recensione di un prodotto indicando che la recensione stessa potrebbe essere inaffidabile. Peccato che qui di motivi per assegnare la medaglia d'oro ce ne fossero abbastanza, anche se…

Beh... il fatto che i redattori non facciano mai menzione all'assurdo livello di difficoltà nei commenti, nell'articolo e neppure nella pagella mi sembra comunque colpevole, tanto che, forse forse, una medaglia di "gioco caldo" e un voto globale un pelino più basso non sarebbero stati un errore. Ovvio che pensando ad altre cantonate prese dalla rivista durante la sua vita editoriale, questa valutazione è certamente una "colpa" minore.

Nella pagella finale spiccano i voti assegnati alla grafica, 98% ("*probabilmente la migliore mai vista in un gioco di questo genere per C64*"), alla appetibilità, 95% ("*la bella grafica e l'ultraviolenza vi conquisteranno subito")* e il globale, 97% ("*Un grandioso shoot'em up la cui grafica e sonoro svalutano cronicamente gli altri prodotti del genere*"). Stranamente non vengono esaltati musica ed effetti sonori, degni "solo" di un 81% (ma il commento non evidenza difetti, anzi ci dice: "*Bella musica di Martin Walker nello schermo dei titoli e ottimi effetti sonori*"). Mah… diciamo che questa incongruenza è figlia degli inevitabili paradossi nel voler spiegare (o giustificare) un valore numerico ampiamente soggettivo.

E a proposito di soggettività: quanto gli avrei dato io come voto globale? Direi che un 90% poteva andare bene. Sappiate però che altri lo ritengono molto sopravvalutato e scenderebbero tranquillamente a 80% o meno, quindi non vi resta che provarlo per potergli assegnare voi stessi con il voto che ritenete più giusto.

Scansioni rivista: www.zzap.it



Così a occhio la box art, come quasi tutte quelle della Thalamus, dovrebbe essere del buon Oliver Frey, autore anche delle copertine di Zzap!

giro di parole. Considerato quindi che anche Armalyte era un gioco Thalamus, i nostri connazionali misero le mani avanti e invitarono i lettori a prendere con le pinze questa ulteriore medaglia d'oro piena di punteggi altissimi, ma frutto di una traduzione dell'articolo inglese.

Peccato solo che questa volta il voto fosse tutto sommato giustificato, nonostante per alcuni appassionati sia comunque troppo alto. Anche io potrei essere tra questi, ma solo per limare di qualche punto la valutazione globale verso il basso. Ci sono invece appassionati a cui il gioco proprio non va giù e assegnerebbero un punteggio decisamente inferiore.

Per quanto bello, insomma, rimane un titolo divisivo sul quale ancora oggi sussistono opinioni diverse.

Personalmente questo titolo è davvero una fucina di ricordi, visto che un caro amico di infanzia (ciao Andrea!) lo posse-



Il porting per Windows arrivato nel 2010 poteva godere della supervisione e dei consigli sia di Robin Levy che di Dan Phillips.

deva originale su cassetta e quindi, oltre alle splendide ore di gioco, ricordo perfettamente anche la confezione, un lusso piuttosto raro in quel periodo fatto di copie selvagge e cassette da edicola.

E adesso qualche piccola curiosità su Armalyte:

- Il titolo venne spacciato come il seguito di Delta, un gioco Thalamus dell'anno precedente che aveva riscontrato un certo successo, ma in realtà non aveva nulla a che vedere con esso.
- Una versione per ZX Spectrum era prevista, fu annunciata ma non uscì mai. Venne pubblicata però tempo dopo una demo giocabile del primo livello che non fece altro che aumentare i rimpianti degli appassionati di questo computer: da quanto fu possibile vedere si sarebbe trattato infatti di un'ottima conversione.
- Venne messo in lavorazione anche un remake per Game Boy Advance, ma alla fine venne annullato.
- Una conversione Windows del tutto fedele al titolo per C64 è stata realizzata nel 2010 dalla Psytronik Software e la demo gratuita può essere scaricata a questo indirizzo ■



LA PAROLA AGLI ANTAGAMERS

Luigi Ruffolo Hawkeye ovviamente era un titolo di altissimo livello pure lui, nonostante il conflitto di interessi, il caporedattore mascherato aveva bevuto.

Riccardo Prando Che spettacolo… cosa mi hai tirato fuori… più di trent'anni che non lo gioco...

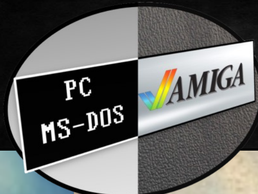
Luca Bini Non ci ho mai giocato ma lo trovo molto attuale: sembra un gioco vecchio in chiave moderna. Mi spiego meglio. Sembra di vedere i giochi dell'Intellivision Amico di Tommy Tallarico, specialmente nel porting di Windows.

Andrea Torrisi R-Type è stato sicuramente un grande successo un po' per tutte le piattaforme, ma credo che Armalyte sia molto più caro ai possessori di C64, malgrado poi sia stato convertito anche per Amiga.

Fantastico Remo Ci giocavo da amici, era tropo figo per me che avevo un PC128S Olivetti.



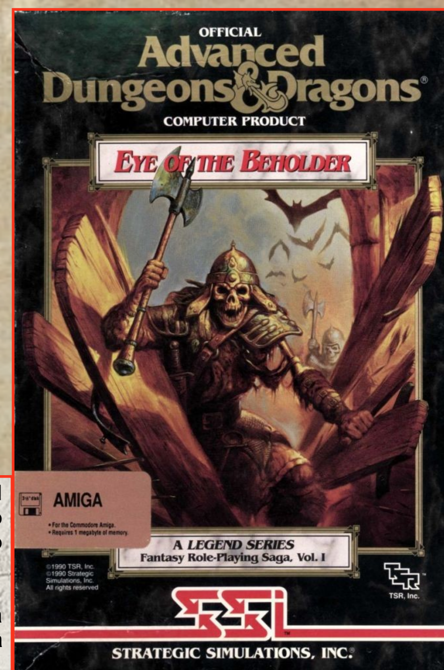
Nonostante per alcune persone Armalyte sia un gioco sopravvalutato, a mio modesto avviso siamo di fronte ad uno dei programmi più impressionanti pubblicati sul glorioso C64, sia dal punto di vista grafico che tecnico. Senza dubbio se oggi voleste mostrare i limiti dell'8 bit Commodore a vostro figlio o ad un giovane appassionato di retrogaming, questo sarebbe uno dei titoli che dovreste fargli provare. Peccato solo per la difficoltà inumana che caratterizzava alcuni (forse troppi?) passaggi del gioco, che oggi più di allora fanno venire voglia di inserire tutti i cheat possibili dopo l'ennesima "morte" pochi pixel dopo la precedente. Questo è l'unico motivo per cui Armalyte si deve accontentare di una medaglia argentata su questa rivista. Per poterlo apprezzare senza impazzirci sopra un buon compromesso potrebbe essere quello di affrontarlo su emulatore (o C64 Mini) "salvando" all'inizio di ogni livello, così da poterlo gustare senza barare troppo. Come accennato nell'articolo dimenticate invece la versione Amiga e date una possibilità alla più fedele riedizione per Windows di Psytronik pubblicata dieci anni fa.



EYE OF THE BEHOLDER

DUNGEONS & DRAGONS

Liberamente ispirato, per impostazione di gioco, ad un altro famosissimo videogame intitolato Dungeon Master (1987), questo Eye Of The Beholder portò le regole di AD&D all'interno di un gameplay in prima persona.
Intendiamoci, qui "prima persona" significa semplicemente una inquadratura fissa all'interno del dungeon, ma per l'epoca era davvero il massimo di immedesimazione possibile per gli appassionati di GDR.
E come nei più classici giochi di ruolo cartacei, anche qui c'era un party di personaggi fantasy da comporre, scegliendo poi l'ordine di marcia a seconda delle qualità di ciascuno (cioè, quelli grossi e arrabbiati davanti, i magrolini e diversamente muscolosi dietro).
Aumenti di livello, equipaggiamenti, punti ferita e magie erano il perno di questo titolo, unito ad una narrazione della storia che per l'epoca colpì molto l'immaginazione dei giocatori.
Realizzato da Westwood Associates (che un anno dopo avrebbe preso il - ben più famoso - nome di Westwood Studios), Eye Of The Beholder poteva contare su una bellissima introduzione che calava il giocatore (e il suo gruppo di avventurieri) nelle profondità della città di Waterdeep, alla ricerca del Beholder Xanathar, il mostro che aveva portato l'oscurità su quella ridente comunità.
Ovviamente dopo due passi nel primo dungeon una frana chiude l'ingresso da cui gli eroi sono appena entrati... dettaglio che li costringe quindi a proseguire



La scatola del gioco evita di mostrare il "prevedibile" Beholder del titolo... ed ecco che compare invece un bello scheletro dotato di ascia!

Notare che la versione Amiga richiedeva 1Mb di memoria... ma ormai era la norma per certi giochi!



L'inizio della versione Amiga... meno colori della VGA, ma se lo finirete avrete almeno una bella animazione per il finale!

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com

1991



La creazione dei quattro eroi... un passaggio obbligato in questo genere di giochi.

Il party comunque poteva aumentare a sei elementi raccattando per strada altri folli che, come voi, desideravano distruggere il male!

senza una valida via di fuga alle spalle.
La trama, come avrete intuito da quanto sopra, era il classico pretesto per calarsi all'interno di cunicoli e gallerie piene di nemici, posizionati strategicamente in ordine crescente di cattiveria e forza (qualcuno di voi si è mai fermato a chiedersi il perché? Io ogni tanto sì… e non ho mai trovato una motivazione logica a questo "*cliché*" di quasi tutti i videogiochi ruolistici. Diciamo che è un dogma dei GDR che accettiamo tutti senza pensarci troppo e andiamo avanti).

Uscito inizialmente solo per MS-



Un pezzettino dell'introduzione... con il succo della missione enunciato ai quattro masochisti che inizieranno la ricerca.

Dos, Eye Of The Beholder ottenne un ottimo riscontro "al botteghino" vendendo quasi 130.000 copie, un numero ragguardevole sia per la piattaforma che per il genere a cui apparteneva, non certo due elementi che sfornavano blockbuster uno dietro l'altro nel 1991.
Il titolo fu però vittima di un piccolo errore di valutazione da parte di SSI: per contenere i costi (e non dover aggiungere un sesto disco nella confezione) il publisher tagliò la sequenza animata finale immaginando che in pochi sarebbero arrivati a vederla.
Peccato che invece tantissimi giocatori ci si incaponirono sopra e riuscirono a sconfiggere l'odiato Xanathar, speranzosi in



Un bel nemico da scassare di botte!

un finale pari all'ottima introduzione animata. Si trovarono invece una schermata blu con una bella frase del tipo "Avete vinto. Tutta la città vi celebra come eroi. Ciao e tante buone cose."
E per chiudere in bellezza il programma buttava pure fuori i giocatori, facendoli tornare al cursore lampeggiante del DOS... Tiè!
Ovviamente alcuni fan del titolo manifestarono il loro disappunto mandando lettere di protesta, altri - più facoltosi - assediarono con catapulte e trabucchi la sede della SSI.
Resasi conto del proprio errore, ma non potendo porre rimedio al danno già fatto (no, niente patch via internet nel 1991... anzi, niente internet e basta), SSI reintegrò la sequenza finale preparata da Westwood nella conversione per Amiga che venne pubblicata pochi mesi dopo.

Ed ecco alcune curiosità su Eye Of The Beholder:
- Il gioco ha goduto di due seguiti: Eye of the Beholder II: The Legend of Darkmoon e Eye of the Beholder III: Assault on Myth Drannor. Da notare che nel secondo capitolo era possibile importare il party avuto nel primo che poi poteva essere



Siamo di fronte all'ultimo nemico del gioco, Xanathar in persona!

PC MS-DOS AMIGA

LA STAMPA DELL'EPOCA...


EYE OF THE BEHOLDER

STAR PLAYER

GLOBALE 93%


Review

Se in una recensione di videogame cercate tante foto che possano mostrarvi il gioco in molte situazioni diverse e che al contempo possa dare una chiara idea del gameplay… beh, quella dedicata da TGM a Eye Of The Beholder nel giugno 1991 probabilmente vi farà schifo.

Una pagina e mezza di testo con due solo foto, nessuna delle quali mostra per intero la schermata di gioco. Insomma… oggettivamente non il massimo da un punto di vista di soddisfazione delle pupille. Per fortuna il testo (scritto da Stefano Giorgi) spiega in maniera abbastanza buona il gioco, narrando le vicende che fanno da sfondo all'esplorazione dei dungeon e dando un'idea più che valida del tipo di gameplay che il titolo propone(all'epoca se citavi Dungeon Master tutti i lettori sapevano bene di che tipo di gioco si trattava). Come spesso accade su questa testata, però, l'articolo è infarcito di una moltitudine di battutine che comunque, a differenza di altri casi, qui - come detto - non impediscono al testo di spiegare decentemente il gioco (ma non a farmi sorridere una sola volta… sarò forse io un pubblico difficile?).

Il commento prima del voto sottolinea che non si tratta di un clone di Dungeon Master, ma è qualcosa di più. Elogi anche alla realizzazione tecnica e alla grafica in 256 colori (quella recensita infatti è la versione PC).

Difetti? Un solo slot di salvataggio, personaggi umani avvantaggiati e attacchi alle spalle del party impossibili da prevedere… ma sono solo dettagli, perché alla fine il voto è di 93% e il titolo si porta a casa un bello Star Player.

Da segnalare inoltre che la seconda pagina (quella a metà) è totalmente dedicata alla descrizione delle classi dei protagonisti e ad una analisi veloce dei nemici che potete incontrare in questi dungeon.


REVIEW

AMIGA/PC

EYE OF THE BEHOLDER

PROPRIO COME AD&D

AVVENTURE SOTTERRANEE

COMMENTO

GLOBALE 96

GLOBALE 95

A LEGEND SERIES Fantasy Role-Playing Saga, Vol. I

Sempre a giugno 1991, anche comprando in edicola C+VG, vi sareste portati a casa la recensione di Eye Of The Beholder, ma con un'impostazione letteralmente opposta a quella di TGM: grafica ovunque, meno testo (ma più serio) e foto decisamente numerose e indicative del prodotto. Come sempre questa testata è il regno dei box che qui, però, sono ridotti: una mini recensione e due riquadri, il primo dedicato alle regole di AD&D e alla comodità di interfaccia rispetto a Dungeon Master, il secondo invece focalizzato proprio sulle differenze con quel Dungeon Master che sembrava aver guidato l'ispirazione dei Westwood. In chiusura il canonico commento e la tabella numerica. Partendo da quest'ultima il voto finale è 96% (per Amiga si scende a 95%) e il gioco merita la medaglia CVG HIT. Nel commento di Fabio Rossi viene ribadita la superiorità di questo titolo rispetto a Dungeon Master… Ancora? Evidentemente all'epoca la cosa doveva essere dannatamente importante per essere ripetuta così spesso. Una miglior gestione dell'inventario e una maggiore interattività con enigmi e personaggi presenti nel dungeon sono i punti a favore di questo EOTB (spero capirete che mi sono stancato di scriverlo per intero!).

Non lo ho segnalato, ma lo faccio ora, sia su TGM che su CVG viene chiaramente indicato che il gioco è il primo di una serie e che quindi sarebbe stato rilasciato un secondo capitolo, per il quale si sperava si sarebbero corrette le piccole sbavature di questo esordio. Oggi non solo sappiamo che quel capitolo uscì, ma sappiamo anche che le loro speranze non vennero deluse… però di questo parleremo sicuramente in un prossimo futuro.


EYE OF THE BEHOLDER

Aprile 1991… in anticipo sulla concorrenza K pubblica la recensione del gioco dedicandogli una sola pagina. Evidentemente, nonostante il valore del titolo, la redazione non ritenne di dovergli riservare più spazio (probabile si trattasse di una traduzione dall'estero).

Comunque sia le foto sono sufficienti a dare l'idea giusta del gameplay e il testo, per quanto non lunghissimo, ne evidenzia i pregi soprattutto nei confronti del precedente titolo a lui più simile, cioè Dunge… ok immagino saprete già quale è il gioco a cui anche questa rivista paragona EOTB.

Il commento finale inizia dicendo "*grafica fantastica, sonoro d'atmosfera [...] e moltissimi mostri ed enigmi da incontrare.*" e termina con questa semplice considerazione "*D'accordo l'idea non è originale, ma il gioco è fantastico*". Molto buona anche la longevità, che si prevede sufficiente per divertire i giocatori per mesi. Il voto finale, convertito in decimali, è pari a 9,15 e la qualità del titolo è tale che gli vengono assegnate anche due medaglie: "K Gioco" e "K Grafica".

Considerato quanto emerso dalle tre recensioni recuperate, onestamente in questo caso credo che la migliore sia quella di CVG, seguita da K e poi TGM. Pur essendo tutte e tre sufficienti, infatti, devo riconoscere che la scelta delle foto e la grafica utilizzata sulla rivista del Gruppo Jackson sia nettamente superiore e accattivante. Anche a livello di contenuti, pur nella sua essenzialità, dice il minimo indispensabile per informare al meglio il lettore. K paga forse il fatto di essere su una sola facciata, mentre TGM non convince per le ragioni indicate poco sopra nel riquadro dedicato.

Solo un dubbio rimane per quanto riguarda la recensione di CVG: il fatto che sia stata valutata anche la versione Amiga, nonostante pare venne rilasciata alcuni mesi dopo quella per Ms-DOS. Siamo sicuri che il redattore avesse davvero messo le mani su una copia giocabile del titolo per il 16 bit Commodore o si trattò di un voto dato sulla fiducia? Per quanto alla fine il valore numerico sia comunque corretto, il sospetto di un "voto alla cieca" rimane.

Scansioni riviste: www.retroedicola.com (TGM e C+VG) e www.archive.org (K)

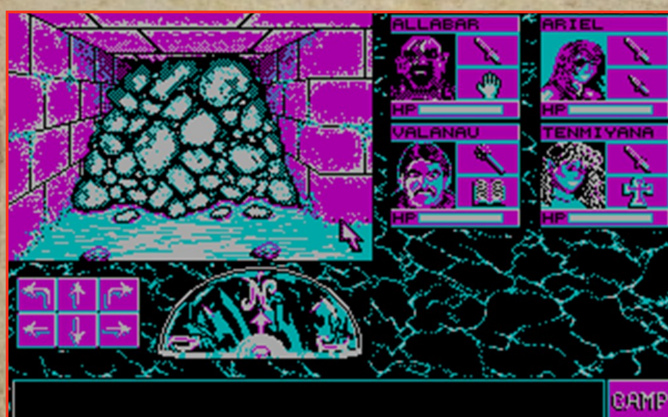
1991



A voi la bellezza della versione in VGA... i 256 colori si vedono tutti, ma si pagavano anche parecchio cari!



Se avevate un PC con scheda EGA nulla vi vietava di giocare comunque a questo gioco... solo con un po' meno colori.



Necessario segnalare che anche con scheda grafica CGA si potevano esplorare i labirinti sotterranei del gioco... ovviamente con ancor meno colori (4!).



La versione NEC PC-98... un computer giapponese di cui dovremo decisamente parlare molto presto.



Ecco la versione Mega CD che si distingueva soprattutto per la parte sonora... una peculiarità difficile da rendere in foto!

portato al terzo. In pratica era possibile giocare tutta la trilogia con gli stessi eroi;
- il gioco si basa sulle regole della 2ª edizione di Advanced Dungeons & Dragons.
- Gran parte dei volti dei personaggi erano ispirati a dipendenti della Westwood;
- Successive conversioni portarono il gioco su NEC PC-98, SNES e SEGA CD. Quest'ultima in particolare poté godere di una partitura musicale riscritta da Yuzo Koshiro;
- La versione pubblicata per Game Boy Advance, nonostante lo stesso titolo, differiva molto dal gioco originale tanto da non essere considerata una vera e propria "conversione";
- Era prevista anche la sua uscita su console Lynx ad opera di NuFX Inc., ma (come in molti altri casi simili) venne alla fine cancellata. Un prototipo di questa versione è però emerso su internet e ha permesso al pubblico di vedere il potenziale del titolo sulla piattaforma portatile di Atari;
- Nessuno pensò mai di convertire il gioco su Atari ST.

Se oggi voleste tornare a giocare a questo titolo, a parte il recupero dell'originale su DosBox o su qualche macchina PC dell'epoca ancora funzionante, potete sempre fare vostra





La scatola della versione SNES rinunciava allo scheletro per una impostazione più scontata e classica (forse l'altro soggetto era troppo pauroso e lugubre per la "filosofia Nintendo").



A voi la versione SNES... leggermente più spartana soprattutto nell'interfaccia.

l'intera trilogia di Eye Of The Beholder a 9,19 Euro (ma spesso lo potrete trovare a molto meno durante i saldi). Nessuna conferma che in questa versione sia stato reintegrato il finale tagliato nell'uscita originale. Nel dubbio potete sempre recuperarlo su Amiga: meno colori a schermo, ma giocabilità intatta e, cosa non da poco, sicurezza di una sequenza finale soddisfacente. ■



E per chiudere una foto del prototipo per Lynx... coloratissimo e pixelloso, tutte caratteristiche tipiche della valida piattaforma Atari.





Eye Of The Beholder non è il primo titolo a proporre questo stile di approccio al gioco di ruolo videoludico, ma forse è quello che più ha coinvolto i giocatori dell'epoca, appassionati o meno di AD&D. Oggi non stupisce certo per la sua grafica e la sua realizzazione tecnica, ma si lascia ancora giocare con tanta soddisfazione. In più adesso potete iniziarlo sapendo che il vostro party può seguirvi anche nei due capitoli successivi, davvero un plus per questo genere di giochi, anche se è doveroso segnalarvi che il terzo episodio (comunque il meno bello) non è mai uscito su Amiga. Anche se non vi interessa esportare i vostri eroi da un gioco all'altro, però, il dubbio sulla piattaforma da preferire per questo "numero uno" rimane: conviene giocarlo su DOS, perdendo il finale che all'epoca venne superficialmente tagliato da SSI, o è meglio affrontarlo su Amiga, consapevoli di dover rinunciare alla grafica VGA, ma con la sicurezza di avere una sequenza degna di questo nome alla fine del gioco? La scelta è tutta vostra.



LA PAROLA AGLI ANTAGAMERS

Matteo Boldizzoni Non "ci ho giocato". Ci sto ANCORA giocando.

Mirko Loi Dico solo che ho ancora il poster nella mia vecchia cameretta a casa dei miei!!!

Luca Pedote Rigiocato da poco, ma ammetto con le mappe scaricate, non ho più tempo e voglia come tanti anni fa di mappare tutto a mano! Gran bel gioco, superato dal suo seguito, il terzo dimenticabile purtroppo.

Jack Lo Squalo Per me è stato davvero un gioco eccezionale!

Andrea Aldrighetti Ero un giocatore di AD&D e il gioco aveva un feeling perfetto. Lo avevo giocato sul PC. Difficile ma non impossibile. Era molto più duro il 2, che invece non ho mai finito.

Luca Di Cagno Uno dei primi titoli sul mio glorioso 286. Speravo lo avresti recensito. Giocato sino alla noia, un titolo LEGGENDARIO.

Massimo Fabris Nonostante in quel periodo giocassi a D&D e leggessi i libri di Dragonlance, non riuscii mai ad appassionarmi ai titoli SSI, né quelli tipo EotB né quelli stile Pool of Radiance. In compenso avevo un cugino fanatico e li vedevo tutti da lui! Credo stessi già sviluppando inconsciamente la preferenza agli JRPG rispetto quelli occidentali.

Rosario Peluso Ho da poco ritrovato i dischetti: li sto rigiocando su un emulatore DOS su Linux...

Antonio Scalas Ho visto solo la copertina e mi è venuta voglia di giocarci (anche se poi me ne pento...).

Filippo Bandana Ci gioco ancora di tanto in tanto, ho i livelli impressi indelebilmente nella memoria!

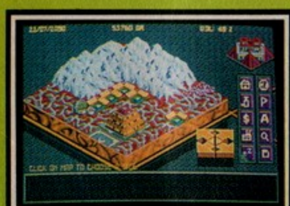
UTOPIA

THE CREATION OF A NATION ?









Screenshots da vari formati.





"Il miglior gioco che la Gremlin abbia mai realizzato."

94%



"Una via di mezzo tra Sim City e Populous."

93%



"Utopia è un gioco eccellente."

AMIGA COMPUTING GAMER GOLD

93%

"La prossima Generazione di Giochi Divini."



920

Puoi creare l'Utopia? Ecco l'occasione per saperlo. Guidando un gruppo di coloni su un pianeta arido cerchi di creare la società perfetta, dove ognuno gode di un indice di qualità della vita del 100%. Spenderai i soldi in armi o in ricerche sociali? Costruirai ospedali o fabbriche di carri armati? La miriade di decisioni da prendere e il fatto che vi siano più di dieci razze aliene diverse, tutte impazienti di spazzare via la colonia, dovrebbero accelerare i processi decisionali. Un gioco controllato tramite icone, con l'area di gioco principale presentata in 3-D isometrico: Utopia apre una nuova strada nel campo dei videogiochi.

94% "TGM" novembre

LEADER DISTRIBUZIONE



DISPONIBILE PER AMIGA

Gremlin Graphics Software Ltd., Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

Wolfenstein 3-D

Da dove si può partire per ricordare un gioco del genere, che in realtà non credo abbia minimamente bisogno di essere ricordato?
Beh, innanzi tutto sfatando un luogo comune che vorrebbe questo titolo come il primo FPS (first person shooter) della storia, sbucato praticamente dal nulla e capace di inventare un genere che non esisteva.
Questa credenza non corrisponde per nulla alla realtà dei fatti.
Infatti la stessa id Software, creatrice di Wolfenstein 3D, nel 1991 realizzò due titoli, Hovertank 3D e Catacomb 3D che esploravano il potenziale di un motore tridimensionale vissuto in prima persona. Certo mancavano alcuni elementi che avrebbero reso grande il genere, ma soprattutto il secondo titolo poteva già essere considerato un FPS a tutti gli effetti.
Il grande merito di Wolfenstein 3D fu invece quello di essere il primo FPS a raggiungere il pubblico di massa e a diventare un successo videoludico, ma senza i due predecessori appena citati non sarebbe mai esistito con questa forma.
E per quanto non si voglia sminuire l'importanza storica del titolo, bisogna inoltre riconoscere che l'arrivo ad un motore simile, capace di calare il giocatore attraverso il punto di vista del protagonista all'interno di mondi/labirinti tridimensionali era già nell'aria anche presso la concorrenza. A dimostrazione di questo vi basti andare a vedere Ultima Underworld, della Origin, un RPG action uscito due mesi prima di Wolfenstein 3D e sviluppato in maniera del tutto indipendente dal titolo id.
Ciò che fu davvero rivoluzionario per l'epoca, e il vero propulsore del successo di questo titolo, oltre alla sua immensa qualità, fu il fatto di venire distribuito nelle primordiali reti informatiche dell'epoca in maniera shareware, cioè con un primo episodio completo gratuito liberamente scaricabile e condivisibile.
Un concetto che andava molto oltre le "demo" diffuse a quei tempi, limitate in termini di esperienza e durata. In questo caso potevi invece giocare per ore… arrivavi al boss finale, lo sconfiggevi e... caro giocatore, se volevi affrontare altri due meravigliosi episodi un messaggio ti avvisava che dovevi sganciare il grano!
E il portafoglio, magicamente, si apriva quasi da solo!
Nel caso di Wolfenstein lo shareware includeva l'episodio "Escape from Castle Wolfenstein", mentre il gioco completo prevedeva anche i capitoli "Operation: Eisenfaust" e "Die, Führer, Die!".
Lo shareware aveva un ulteriore vantaggio: era perfetto per cogliere velocemente la portata di



Niente texture per pavimenti e soffitti... E, se avete buona memoria, si doveva giocare rigorosamente con la tastiera!

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com

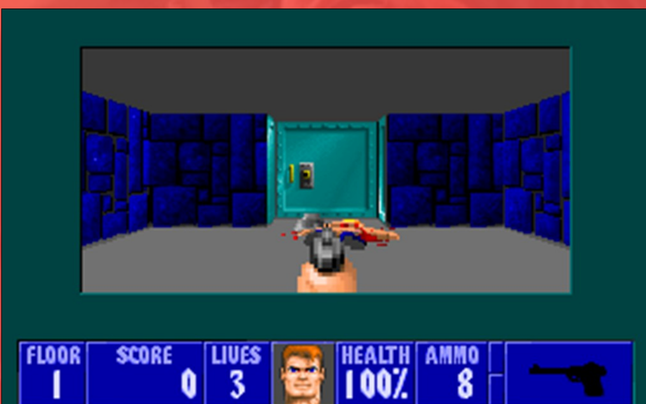


Quegli schizzi di sangue furono sufficienti a definire il gioco come "violento". Ah... poveri censori, non potevano immaginare cosa sarebbe arrivato dopo!



Un livello avanzato del gioco, in cui compaiono anche vetrate con l'effige “adolfiana”!
Da notare che i nemici erano figure 2D e sarebbero rimaste tali anche nei due successivi capitoli di Doom. Affinché i PC avessero potenza sufficiente per un vero 3D sia dei livelli che dei nemici si dovrà attendere il primo Quake.

un successo.
Infatti, id Software, sotto pressione dell'editore Apogee per avere nuovi livelli da vendere, si convinse a realizzarli solo dopo aver constatato il successo che il gioco stava avendo: in un mese aveva venduto quasi il doppio delle previsioni e il successo non sembravano volersi fermare.
Vennero così realizzati ulteriori tre capitoli a tempo record, cioè “A Dark Secret”,"Trail of the Madman" e "Confrontation", che fungevano da prequel dei precedenti e che vennero raccolti sotto il nome di “The Nocturnal Missions".
Altro enorme impulso al gioco venne poi dato dai programmi amatoriali che consentivano di creare mappe e missioni “fatte in casa” da condividere nelle reti informatiche di allora: la logica conseguenza fu che il nuovo materiale creato dagli utenti molto presto iniziò a circolare tra gli appassionati. In maniera molto saggia id Software e Apogee non ostacolarono in alcun modo il fenomeno, comprendendo che era comunque un segno del profondo apprezzamento della comunità per il loro prodotto. Ovviamente trovarono anche il modo di volgere a loro favore questo amore del pubblico sotto il profilo "economico" e nel giro di breve tempo (meno di un anno) fecero uscire "Wolfenstein 3D Super Upgrade", programma che raccoglieva al suo interno gli 815 migliori livelli realizzati dai giocatori più "smanettoni", oltre ad un editor ufficiale e ad un generatore di livelli casuali.
E visto che i soldi non sono mai abbastanza, Apogee batté anche la strada della distribuzione tradizionale e della vendita nei negozi, stringendo un accordo con il puiblisher FormGen e realizzando Spear Of Destiny, gioco che conteneva 18 livelli totalmente inediti di Wolfenstein 3D e che si concentravano sulla ricerca della Lancia del Destino, una reliquia sacra trovata e rubata dai nazisti.



Il vecchio trucco di ridurre la finestra di gioco aiutava i processori meno veloci ad ottenere una fluidità accettabile. Chi di noi non è stato costretto ad usarla in determinate situazioni e con alcuni giochi più esigenti?



Il nemico finale del terzo episodio... Adolf Hitler in persona dentro un robottone con quattro bei cannoncini al posto delle mani.

LA STAMPA DELL'EPOCA...



Aprile 1993: TGM recensisce Spear of Destiny, versione retail di Wolfenstein 3D con un articolo lungo due facciate. Già alla prima pagina si nota la medaglia Star Player e quindi sappiamo per certo che il voto non potrà essere inferiore al 90%... ed infatti il titolo prende un 93%.
L'articolo cita lo shareware da cui questo titolo ha avuto origine e, parlando dei programmatori di id Software, diciamo che trasmette una loro immagine un po' falsata, facendoli sembrare quattro sbarbatelli che hanno avuto l'idea di mettere il loro giochino in shareware trovando il successo, quasi fossero dei dilettanti allo sbaraglio. Oggi sappiamo che in realtà erano un team di professionisti con una certa esperienza alle spalle e già dipendenti di un editore.
Per il resto la descrizione del gioco è completa e il commento del redattore incaricato della recensione, SHIN, non può che tessere le lodi di questo prodotto, per quanto sia un titolo in sostanza vecchio di un anno. Viene fatto notare come giri bene su un 386SX a 16 Mhz, ma basti un 286 per avviarlo (il "come" giri su tale processore non viene però approfondito). L'azione è tanta e gli enigmi sono a livelli minimi, come ci si aspetterebbe da un titolo action del genere. Unico piccolo appunto mosso al gioco: un sistema di auto-mapping non avrebbe guastato. Infatti, distratti dalla mattanza di nemici, per il giocatore risultava abbastanza facile perdere l'orientamento. Ultima nota, ma non meno significativa, è quella circa la violenza del titolo: una delle più elevate viste fino a quel momento! Beh… che dire, su questo aspetto i videogame erano solo all'inizio del loro percorso e la storia avrebbe portato titoli ben più "gore" sui nostri schermi. E visto che mi avanza un po' di spazio vi faccio notare come TUTTE e tre le riviste scrivessero ID maiuscolo… un errore spesso ripetuto anche negli anni successivi.



Giugno 1993... anche CVG ci offre la sua valutazione di Spera Of Destiny con un 91% e assegnazione della medaglia CVG HIT. Potevamo forse aspettarci qualcosa di meno? Dispiace solo un po' che, come abitudine della testata, CVG dedichi una sola facciata ad un gioco di questa importanza. Grande risalto viene dato nel commento di Paolo Cardillo alla leggerezza del motore di gioco (magari anche polemizzando un po' con altri titoli mangia Mhz e 486 (e si cita - non a caso - Strike Commander). Un box verde ci ricorda la passione di Hitler per le icone sacre (come Indiana Jones insegna) mentre l'articolo cade nel medesimo errore di TGM, dipingendo i "ragazzi" di id Software come dei ragazzini venuti dal nulla...
Lo stesso mese anche K affronta l'argomento "Spear Of Destiny", ritenendo sufficiente un trafiletto nella sezione update per recensire il titolo, forte di uno speciale id Software pubblicato pochi mesi prima. In sostanza si dice quello che si deve sul gioco e si sottolinea che non è altro che la versione commerciale di Wolfenstein 3D, descrizione frequente all'epoca, ma decisamente fuorviante visto che si trattava in realtà di livelli totalmente nuovi. Viene anche fatto notare come il titolo, pur rivaleggiando con Ultima Underwolrd a livello tecnico, chieda molte meno risorse hardware per girare al meglio. Una misera foto di qualità bassissima e via… voto finale: 860. Mah… a mio avviso avrebbero potuto (e dovuto) dedicare comunque più spazio ad un titolo del genere, ma forse pensarono che in fondo tutti lo avevano già giocato sul loro PC nella versione precedente e quindi non avrebbe suscitato molto interesse nel pubblico.
K.. Questa volta mi hai proprio deluso!

Scansioni riviste: www.retroedicola.com (TGM e C+VG) e www.archive.org (K)

Accidenti... mi rendo conto solo ora che non ho fatto ancora cenno alla storia dietro a questo gioco e quindi rimedierò subito: voi siete B.J. Blazkowicz, spia alleata durante la II Guerra Mondiale. Ok... più che spia siete un "trita nazisti" ambulante e ogni missione in cui vi imbarcate è solo un pretesto per lanciarvi a massacrare soldati



Un livello segreto del gioco in cui dovevate affrontare i fantasmi di Pac-Man... forse un'ironica autodenuncia sui labirinti che componevano il gioco?



Vabbè... nostalgia a palla per un'epoca in cui avevamo interi pomeriggi da consacrare al gioco e alle carneficine.

loro "piattezza", ma non dimentichiamo che all'epoca già trovarsi in mezzo a quelle mura, in prima persona, era qualcosa di spettacolare. Il tutto era poi funzionale all'idea originale del gioco suggerita da John Romero e Tom Hall, cioè quella di essere di un titolo veloce, adrenalinico e pieno di combattimenti, dove falciare nazisti senza sosta e, considerati i limiti dell'epoca, fu proprio quello che arrivò sui monitor dei videogiocatori di tutto il mondo.

crucchi fedeli al malvagio baffetto! Non sorprende quindi che il vostro ultimo nemico nel gioco originale fosse proprio un "cyber-Hitler" da abbattere senza pietà alcuna.

Per quanto riguarda il motore di gioco realizzato da John Carmack, questo prevedeva texture sulle pareti, ma non su pavimenti e soffitti. Inoltre non poteva gestire dislivelli o piani sovrapposti. Le mappe, per effetto di queste limitazioni, erano labirinti che oggi spiccano per la

Prima di concludere ecco alcune curiosità sul titolo:

- Il gioco è l'ideale seguito di Castle Wolfenstein (1981) e Beyond Castle Wolfenstein (1984), giochi realizzati dalla Muse Software. Pare che il primo titolo in particolare fosse molto apprezzato da Romero, Hall e Carmack. I tre temevano però che sarebbe stato difficile acquisire i diritti su "Wolfenstein" e ipotizzarono molti titoli alternativi.
Quando però si informarono a tal proposito, scoprirono che erano disponibili ad un prezzo ragionevole e poterono così ottenerli senza problemi.
- Per realizzare il motore del gioco, Carmack impiegò solo un mese.
- Il titolo venne sviluppato per uscire su scheda EGA a 16 colori, il supporto per VGA 256 colori venne aggiunto solo quattro mesi prima del lancio.
- Hall e Romero dovettero insistere molto con Carmack affinché inserisse la possibilità di avere aree segrete nei livelli di gioco, in quanto il programmatore non credeva fossero una buona idea, salvo poi cedere alle pressioni dei due colleghi.
- Nel gioco venne nascosto un messaggio all'interno di un livello segreto che invitava a chiamare telefonicamente Apogee e dire la parola "Aardwolf". Que-



Su SNES i compromessi per infilare il gioco nelle capacità della console furono evidenti, ma ciò che la minò (oltre alla censura selvaggia) fu anche il poco tempo che id Software ebbe per rifinire il codice del gioco. Nonostante tutto il titolo risultò comunque assolutamente godibile.



Su Jaguar la conversione venne seguita da John Carmack in persona che, partendo dal motore realizzato per SNES, riuscì a superare in qualità grafica anche la versione DOS. Come potete notare nella foto qui sopra, violenza e simboli nazisti erano tutti dove dovevano essere.

sto faceva parte di un concorso mai annunciato e, alla fine, cancellato non appena ci si accorse che grazie agli editor e ai programmi di cheat creati dagli utenti, sarebbe stato troppo facile scovarlo con metodi non "leciti". La frase non venne però rimossa e Apogee ricevette per molto tempo telefonate di giocatori che dicevano "Aardwolf", curiosi di sapere cosa sarebbe accaduto.
- Il titolo, per la violenza esplicita e la presenza di simboli nazisti, venne vietato in Germania che, come ormai dovreste aver imparato, in tal senso aveva una legislazione particolarmente restrittiva. Tale divieto è decaduto ufficialmente solo nel mese di novembre del 2019!!!
- La conversione per SuperNes venne completata dalla id Software stessa nell'arco di tre settimane mentre era già impegnata su Doom, scelta obbligata dopo che uno studio esterno non risultò in grado di eseguire



Hovertank 3D... primo titolo di id Software in prima persona. Non ci sono texture e voi siete al comando di un mezzo corazzato, ma labirinti e nemici sono già al loro posto.



Catacomb 3-D... titolo fantasy di id Software e secondo esperimento di FPS per questa etichetta... questa volta con qualche texture in più rispetto al precedente gioco.

il lavoro in maniera soddisfacente. Altre fonti indicano invece che il lavoro di conversione venne affidato a William "Bill Burger" Heineman, programmatore perfettamente capace di realizzare il porting ma che in quel periodo era anche dipendente di Interplay, cosa che non venne da lui riferita a id.
Quando id lo scoprì (scoprendo anche che tutto il suo lavoro sulla conversione di Wolfenstein alla fine sarebbe stato legalmente di Interplay) lo licenziò e portò a termine il lavoro internamente.
Qualunque delle due versioni sia quella realmente accaduta, sappiamo per certo che alla fine di tutto Nintendo Of America costrinse id Software a togliere dalla versione SNES il sangue, tutte le icone naziste e tutte le raffigurazioni di Hitler presenti nella versione PC.
Per rappresaglia a questa censura pare che id Software regalò il motore SNES di Wolfenstein 3D a una società di game design cristiana, la Wisdom Tree, che grazie ad esso creò l'uni-



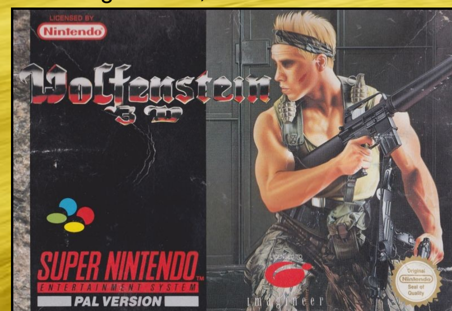






NINTENDO IN DIFESA DELLE GIOVANI MENTI ...

Nintendo è sempre stata piuttosto sensibile riguardo a ciò che doveva comparire nei giochi pubblicati sulle proprie console. Questa politica è sfociata in censure che, talune volte, hanno sfiorato il ridicolo, proprio come nel caso di Wolfenstein 3D, nel quale i nemici Nazisti non potevano mostrare croci uncinate, Hitler si era dovuto tagliare i baffi e i pastori tedeschi erano diventati enormi ratti (perché sparare ad un cane pareva brutto). Anche la copertina del gioco venne modificata per collocare il titolo in un contesto più moderno. A questo punto potevano anche cambiargli il titolo, non trovate?





IL COMMENTO DI STEFANO PICCINNI

Wolfenstein ha aperto la strada, ma Doom si è goduto tutto il successo.

(E con questa penso di meritare la nomination per il commento più sintetico della storia.)

co gioco senza licenza mai apparso su SNES: Super Noah's Ark 3-D
- Anche il Megadrive avrebbe dovuto avere, nel 1994, la sua personale conversione di Wolfenstein 3D ad opera della Imagineer, ma pare venne cancellata a causa di problemi tecnici che risultarono insormontabili.
Su internet potete comunque trovare gameplay del gioco per questa console, ma si tratta di una conversione homebrew che non sembra abbia nulla a che vedere con il lavoro fatto e poi cancellato da Imagineer.

Mi rendo conto che ho scritto un articolo un po' atipico, ma quando mi trovo di fronte ad un gioco del genere, una vera pietra miliare della storia videoludica che qualsiasi Antagamer credo conosca perfettamente, mi sento davvero a disagio a parlarne come se qualcuno potesse non sapere di cosa si tratta.
Spero mi possiate comprendere... praticamente chiunque avesse un PC 286 o superiore all'epoca installò e giocò (come minimo) la versione shareware di questo titolo sul proprio hard disk. E, badate bene, quella che vi sto dicendo non è una supposizione, ma una certezza.
Insomma, questo è un vero pezzo di storia superato (e messo in ombra) solo dal successivo gioco di ID Software… serve proprio che vi dica il titolo? ■

AntaSilver

Giocare oggi a questo W3D può portare ad una momentanea delusione: l'entusiasmo con cui noi anta lo accogliemmo all'epoca sui nostri PC ha creato in noi, con il passare degli anni, la percezione di un prodotto molto migliore di quello che è. Dopo quasi trent'anni di evoluzione del genere è impossibile non accorgersi di una certa legnosità nel gameplay, non sentire la mancanza di un mouse per girare lo sguardo, non notare la piattezza dei livelli e tanti altri piccoli difetti che negli anni novanta non considerammo minimamente. E allora perché assegnargli la medaglia d'argento? Prima di tutto perché una volta superato l'impatto con la sua "anzianità", tritare Nazisti vi darà ancora un'enorme soddisfazione. In secondo luogo perché questo titolo è una pietra miliare non solo per gli FPS, ma per tutto il mondo PC che, in quel periodo, si stava prepotentemente imponendo come macchina da gioco (proprio grazie a programmi come questo). Terzo, ma non meno importante punto, è che storicamente la sua distribuzione shareware, il multiplayer in lan e lo sviluppo di livelli "amatoriali" segnarono una svolta fondamentale nel mercato PC e indicarono quale potenziale si sarebbe potuto avere connettendo i computer casalinghi in una rete globale. Questo che avete davanti, insomma, non è solo un gioco, ma una sfera di cristallo che ci ha mostrato il nostro futuro ludico senza che noi lo sapessimo.



LA PAROLA AGLI ANTAGAMERS

Federico Chiacchiaretta Ci ho giocato ore ed ore su un 386 senza scheda audio (solo con PC speaker). La prima volta che l'ho visto girare su un PC con una Sound Blaster è stata un'illuminazione!

Gregorio Mandina Ci ho giocato innumerevoli volte... avere una demo così lunga era incredibile. Mi ricordo che alla fine vagavo per i livelli alla ricerca di aree segrete...

Vincenzo Romani Io lo odiavo perché tutto quel girare veloce mi dava nausea...per me è stato fisicamente il gioco che ha posto fine all'era Amiga.

Alberto Tiddia Si partiva con "Can I play, Daddy?" per poi finire a giocarlo in modalità "I am a Death incarnate!"

Rino Amoroso Il capostipite… una religione… un dogma… ogni sera dico ancora una preghiera alla id.

Ivan Tudino Ore di labirintite e violenza assicurata!!!

Gianluca Menti I mal di testa che mi ha regalato questo gioco sono memorabili... eppure non smettevo di giocarci.
Ricordo un giorno, mentre ero al Liceo, di aver trovato, davanti al PC dell'aula di fotografia, la mappa disegnata a MANO da qualcuno, probabilmente il segretario. D'altra parte perdersi era un attimo, e girare ore e ore per ritrovare la chiave per la tal porta poteva essere davvero devastante!

Davide Gambacciani Visto la prima volta da mio cugino e sono rimasto a bocca aperta. Quando ho scoperto che era praticamente un gioco completo ho passato nottate a consumarmi la vista tra quei labirinti… Ricordo mia mamma che bussava alla porta di camera dicendo "abbassa il volume che è tardi!". Tra i videogame che metto nell'album dei ricordi...



PhysX by ageia

Oggi vediamo un elemento hardware dei nostri PC che dodici anni fa avrebbe potuto rivoluzionare il nostro modo di giocare e che in realtà durò solo un paio di anni... ma in un certo senso è ancora qui con noi, anche se alla fine non ha modificato così pesantemente la nostra vita videoludica.
Complicato detto così?
Allora andiamo con ordine... armatevi di pazienza per questo articolo che sarà molto lungo e, spero, interessante.
Come avrete letto dal titolo, oggi parliamo della breve storia della scheda Ageia PhysX, un componente hardware pensato per i nostri PC che avrebbe dovuto creare una specie di trinità nei nostri hardware, un trittico composto da processore centrale (CPU), scheda video (GPU) e scheda PhysX (PPU).
Come intuibile dal nome stesso, questo processore si sarebbe dovuto occupare esclusivamente dei calcoli legati alla fisica del gioco, sgravando il processore centrale da tale oneroso compito.



All'uscita di questo tipo di soluzione in molti videro la possibilità che si ripetesse quanto avvenuto nove anni prima con le prime schede Voodoo, capaci di creare un nuovo mercato e portatrici di un incredibile salto in termini di qualità per i giochi programmati su PC.
La sensazione che questa soluzione potesse prendere piede fu confermata dalle riviste di settore le quali immaginarono che, nel giro di pochi mesi, avrebbero dovuto tener conto anche della scheda minima PPU da possedere per godere al meglio un nuovo gioco.
In effetti il trend del mercato sembrava puntare con forza verso una riproduzione sempre più convincente degli effetti fisici. Titoli come "Max Payne 2: The Fall of Max Payne" (2003) e "Half Life 2" (2004) avevano dimostrato che grazie alla fisica si potevano offrire scene altamente coreografiche e realistiche da una parte, ma anche enigmi e soluzioni di gameplay innovative dall'altra.
L'unico problema era che questo genere di calcolo risultava complesso e veniva affidato in toto alla CPU, appesantendone le performance. Giusto per rimanere sui due titoli appena citati, essi utilizzavano un motore fisico di nome Havok, efficace ma che rimaneva relegato nell'universo software.
L'idea di Ageia e del suo PhysX fu proprio quella di mettere a disposizione degli sviluppatori un software dedicato alla fisica, il PhysX SDK, che andasse a dialogare con la apposita scheda hardware PhysX qualora fosse stata presente nel PC: una volta individuata nel sistema il software avrebbe demandato a lei tutti i calcoli fisici migliorando sia la fluidità che la complessità degli effetti del gioco (che altrimenti sarebbero rimasti - in forma ridimensionata - a carico della CPU). Era, da questo punto di vista, una soluzione simile a quando fatto proprio da 3DFX



Ecco la scheda ASUS, con la sua confezione molto tradizionale e il gioco Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter incluso.



Molto più originale la forma della scatola della PhysX della BFG!

nove anni prima con le sue innovative schede grafiche.
E, in maniera del tutto simile alle Voodoo, Ageia non produsse direttamente le proprie schede, ma mise a disposizione dei produttori già sul mercato il suo chip e le relative specifiche tecniche per la produzione di schede PhysX compatibili. Fu così che nel 2006 videro la luce le prime PPU PhysX marchiate Asus, BFG Technologies ed ELSA.
Il mercato si divise così in due grandi blocchi dal punto di vista della "fisica": i titoli compatibili PhysX, che avrebbero avuto un deciso miglioramento con le omonime schede installate nel PC, e i titoli dotati di Havok, che non richiedevano hardware particolari per funzionare ma avrebbero inciso sui requisiti minimi di sistema necessari per godersi un gioco.
Nel frattempo ATI e NVIDIA, che avevano annusato questa necessità, rimasero al palo e giocoforza restarono inizialmente fuori dai giochi, ma comunque molto attente ad osservarne gli sviluppi.
Il mercato, va detto, rispose con moderato interesse all'offerta di PhysX, sia da parte delle software house che incominciarono a prevederne l'utilizzo nei loro programmi, sia da parte dei produttori hardware che incominciarono a vendere PC che già includevano la PPU preinstallata nel case (una etichetta che lo fece, giusto a titolo di esempio, fu DELL).
Tra i titoli di peso che potevano contare su PhysX ci furono Unreal Tournament 3, i due capitoli di Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter e Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas.
In un anno e mezzo i giochi che prevedevano questa compatibilità con la PPU Ageia furono circa una ventina.
Non si registrò, però, una corsa allo sfruttamento della scheda PhysX simile a quello che aveva caratterizzato nove anni prima l'esordio della prima Voodoo e questo avvenne principalmente per tre motivi che proveremo velocemente ad elencare.
Il primo è che, come abbiamo già visto, esisteva l'alternativa del motore Havok. Oltre ad essere conosciuta e già utilizzata dal 2001 (non era cosa di poco conto), questa soluzione non richiedeva hardware aggiuntivo per lavorare al meglio: se da un lato ciò rendeva più pesante il carico sul processore, dall'altro facilitava la sua inclusione nei giochi. Così molti titoli di richiamo utilizzavano proprio Havok al posto di PhysX (Micro Machines V4, Assassin's Creed, Bioshock, Portal, Dead Space).
Il secondo fatto, molto più sottile da analizzare, è che a differenza della grafica, il cui migliora-



Ed ecco l'ultima scheda PhysX (anche in ordine di tempo), questa volta marchiata ELSA!

mento spingeva fortemente l'utente verso un upgrade oneroso per le proprie tasche, la fisica non era invece realmente percepita come un progresso necessario per il videogiocatore medio.
Intendiamoci, vedere un muro crollare secondo le leggi di madre e natura o un corpo accasciarsi con un ragdoll credibile furono tutte meravigliose delizie che cancellarono in breve le animazioni precalcolate a cui eravamo abituati nei titoli di pochi anni prima, ma la realtà dei fatti è che la fisica (tranne in rare eccezioni) non impattò sul reale gameplay dei primi titoli prodotti per questa scheda. Chi si aspettava da subito scenari completamente distruttibili che potessero alterare dinamicamente lo svolgersi della partita rimase sostanzialmente deluso.
Il terzo e ultimo fatto, non trascurabile, è che CPU e GPU si stavano evolvendo velocemente: il mercato delle CPU, arrivato quasi ai limiti in termini di clock e miniaturizzazione, aveva oramai avviato lo sviluppo dei multicore, soluzioni che dalla metà degli anni duemila si stavano sempre più affermando, mentre le GPU disponevano di sempre maggiore potenza di calcolo, consentendo anche di processare più operazioni in parallelo. Il dubbio tra gli addetti ai lavori si insinuò rapidamente: nel prossimo futuro, con tutta quella potenza di calcolo già disponibile, ci sarebbe stato davvero bisogno di un processore dedicato alla fisica?



CellFactor: Revolution non fu particolarmente elogiato come gioco, ma metteva davvero in mostra tutte le potenzialità della fisica accelerata dalla PPU di Ageia!

A due anni dal lancio e con in cantiere una nuova scheda due volte più potente della prima, ma con molti dubbi sulla sua capacità di incidere nel mercato di massa, Ageia ricevette la proposta che non poteva rifiutare. Nvidia infatti si mosse e fece l'offerta di acquisire, con tanti bei dollaroni, tutta la tecnologia PhysX (hardware e software).
Fu così che il "know how" di questa azienda confluì in Nvidia e nelle sue schede grafiche. A partire infatti dalla famiglia di schede GeForce dotate di processore N80 (la serie 8000 uscita sul finire del 2006) tutta la fisica legata a PhysX venne accorpata ai driver della scheda video e delegata alla potenza di calcolo delle GPU Nvidia, diventando di fatto una esclusiva dei possessori di quella marca di acceleratori grafici.
Parallelamente la tecnologia Havok venne acquistata da Intel nel 2007 e rimase a disposizione di chiunque volesse utilizzarla, in particolare di ATI, che cercò di ottimizzarne le funzioni per le proprie schede. Va segnalato però che i programmatori potevano liberamente asso-





Ecco un esempio di esplosione in Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter senza PPU (a sinistra) e con PPU installata e utilizzata (a destra). Il numero di detriti mosso dall'esplosione è decisamente superiore.

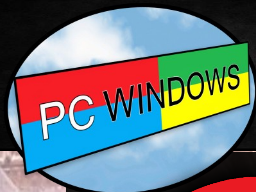


Unreal Tournament 3 sfruttava PhysX... e vennero anche diffuse delle mappe apposite per utilizzarlo al meglio.

ciarne i processi di calcolo anche alla CPU principale o a schede video non ATI, facendone uno strumento di gestione della fisica molto più duttile della concorrenza.
Ad oggi la situazione di PhysX è sostanzialmente immutata e continua ad essere supportata dai giochi che la prevedono attraverso software e hardware marchiato GeForce Nvidia. La posizione di Havok, invece, è mutata nel 2015 con la vendita del marchio effettuata da Intel a Microsoft, la quale ha provveduto ad integrarne le caratteristiche all'interno delle sue DirectX 12 di Windows 10, facendolo diventare a tutti gli effetti un nuovo standard di sistema.
Insomma... alla fine della fiera tutti usiamo nei nostri computer, consapevoli o meno, una di queste tecnologie (e le abbiamo utilizzate per anni), ma il loro impatto effettivo sull'industria dei videogame è stato molto più limitato (o meno appariscente) del previsto: utilizzatissime per migliorare gli effetti grafici di esplosioni, crolli o morti dei nemici, questi calcoli fisici hanno infatti attecchito poco in termini di gameplay, anche in tempi molto recenti.
Forse sono i videogiocatori che non hanno poi bisogno di una simulazione fisica così accurata per il genere di giochi che "vendono di più". Forse sono i programmatori stessi che, per paura di proporre qualcosa di troppo estremo, non hanno mai spinto l'acceleratore sul piano "fisico" di certe loro produzioni.
O forse, ipotesi nemmeno troppo assurda, la presenza di una fisica ben integrata nella maggior parte dei giochi è talmente evoluta da non essere oramai percepita dalla massa (se non quando un bel bug fa volare qualcuno a centinaia di metri per un buffetto sulla spalla). ■


La concorrenza rappresentata da Havok era già conosciuta dai gamer grazie a Max Payne 2... lì la fisica era più che buona senza bisogno di una scheda dedicata


Pure un titolo del calibro di F.E.A.R non richiedeva alcuna PPU per la sua ottima fisica, anche se oggi viene ricordato soprattutto per l'ottima intelligenza artificiale dei nemici.



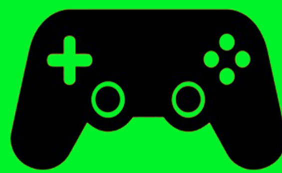


GEARS TACTICS

Quando, durante l'E3 di due anni fa, venne annunciato Gears Tactics, nuovo capitolo della saga di Gears Of War totalmente tattico, in molti si chiesero quanto avrebbe potuto funzionare la mutazione di uno dei titoli d'azione più iconici nel mondo dei TPS (Third Person Shooter) in gioco più ragionato.
Tra quei molti c'ero anche io, sia perché avevo avuto occasione di finire il primo titolo su PC e mi era piaciuto parecchio, sia perché questo suo spin-off sarebbe stato un gioco a turni, genere a me molto caro.
Dubbioso se acquistarlo o meno, la cara Microsoft mi ha tolto da ogni impaccio proponendo Gears Tactics dritto dritto sul Game Pass alla sua uscita.
Potevo quindi esimermi dall'installarlo?
La risposta è ovvia e il fatto che qui in basso a destra potete vedere il bollino verde, significa che il gioco è stato sufficientemente interessante da essere portato a termine e posso confermarvi che l'opera di "acculturamento" della saga è riuscita molto bene, ma con qualche piccola "sbandata".
Il titolo, nel suo svolgimento, si ispira abbastanza palesemente alle ultime incarnazioni di X-Com realizzate da Firaxis, ma ne accentua la dinamicità con alcune modifiche al gameplay molto efficaci che vi riassumo: ciascun soldato ha tre azioni disponibili per turno (e non due), fare fuoco non interrompe il turno del militare che si sta muovendo in quel momento e tutte le unità in campo (fino a quattro) possono essere mosse nell'ordine preferito, senza necessità di concludere tutti i movimenti di un vostro uomo (o donna) prima di passare al successivo elemento del team.
Già così, in un solo turno, i vostri "Gears", se ben manovrati, hanno una letalità elevatissima e, se questo non bastasse, possono spesso guadagnare movimenti extra grazie alle esecuzioni, cioè colpi finali "corpo a corpo" violentissimi che vengono inflitti solo ai nemici rimasti feriti sul campo.
Come di consueto aggiungo che ci sono varie classi di militari, ciascuno con le proprie caratteristiche e un sistema di esperienza e di crescita dei militari che assoldate.
Tutto perfetto quindi?
Non proprio… innanzi tutto il gioco è risultato forse un po' troppo facile a livello normale e, per quello che ha da offrire, mi è parso troppo lungo. Intendiamoci, non è comunque un titolo dalla longevità elevatissima, ma alcune missioni secondarie (che dovete fare per forza!) mi hanno dato l'impressione di essere state messa lì per allungare il brodo più che per aumentare il divertimento.
Tanto più che in questo titolo non avete nemmeno una parte strategico-manageriale da seguire (tipo la base degli X-Com), ma solo la parte tattica, una scelta ben precisa degli sviluppatori, ma che rende forse ancor più ripetitivi gli scontri su cui si fonda il gameplay di Gears Tactics.
In fin dei conti è un gioco che mi ha intrattenuto piacevolmente per due terzi della sua lunghezza e mi ha un po' annoiato verso la fine.
Il classico titolo che ricorderò piacevolmente ma non credo rigiocherò mai in futuro.


La grafica isometrica è ruotabile liberamente per studiare al meglio il terreno di scontro… tutto merito dell'Unreal Engine

GIOCO FINITO



CARRION

Carrion è un titolo in grafica pixel bidimensionale dove si vestono i panni di un mostro alieno il cui scopo è riuscire a fuggire da un centro di ricerche umano.
Con questo incipit non potevo che trovare altamente intrigante l'idea di metterci le mani sopra! Certo ammetto che non è stato proprio un salto nel buio, perché un annetto fa era stata resa disponibile su Steam una breve demo per mostrare il potenziale del gioco. All'epoca la provai, la finii e mi feci un nodo al fazzoletto: alla sua uscita avrei tenuto questo titolo in seria considerazione per l'acquisto. Immaginate quindi la mia sorpresa nello scoprire che il gioco era stato incluso nell'abbonamento Game Pass. Così non solo lo ho subito installato ma, grazie al tempo libero delle vacanze, lo ho anche finito in un tempo ragionevole. A questo proposito mi preme dirvi che un giocatore medio lo può tranquillamente terminare in sei/sette ore, dettaglio che potrebbe sembrarvi negativo, ma che onestamente penso sia la giusta durata per quello che il titolo ha da offrire. Allungarlo ulteriormente, senza aggiungere qualcosa di più sostanzioso nel gameplay, avrebbe solo annacquato la formula.
Diciamo subito le cose che mi sono piaciute: innanzitutto grafica e animazioni, come detto rigorosamente pixellose, sono ben fatte e ottimamente realizzate. In alcuni istanti vi sembrerà di esse un po' nel vecchio Flashback e la cosa mi ha davvero gratificato. Ovviamente questa scelta si traduce anche in richieste hardware piuttosto basse, dettaglio che mi ha permesso di gustarlo dall'inizio alla fine sul mio modesto portatile.
Altra nota che vi riporto è che lo ho giocato con tastiera e mouse, riuscendo a padroneggiarlo decisamente bene, ma è prevista anche la possibilità di utilizzare il tradizionale joypad per i più "consolari" di voi.
Bella anche la scelta di aggiungere nuove capacità alla creatura aliena acquisendo materiale genetico racchiuso in determinati contenitori, resa ancor più interessante dal fatto che non tutte le "mosse speciali" possono essere eseguite con una massa troppo grande. Infatti mangiando umani la vostra massa (e la vostra resistenza) aumentano, ma rendono inaccessibili alcuni dei vostri superpoteri, motivo per cui sarà necessario, in alcuni frangenti, scaricare parte della suddetta massa per superare determinati passaggi. Da questo punto di vista anche i livelli sono studiati al meglio, ma mostrano il fianco ad uno dei (pochi) difetti del gioco. Essendo assente qualsiasi forma di mappatura automatica, in alcuni casi potrebbe succedere di perdersi in giro per la base (per quanto un sorta si "sonar" possa effettivamente aiutarvi a trovare la strada). Mi è successo in un paio di occasioni… e vi assicuro che vagare senza meta dopo un po' diventa frustrante.
In definitiva Carrion è un bel gioco. Peccato solo che una volta finito non credo lo riprenderete in mano facilmente, anche se molti livelli sono studiati per essere risolti attraverso molti approcci diversi.

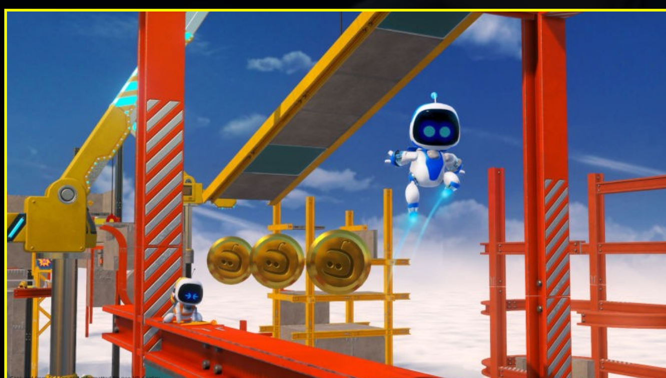

Il mostro tentacolare smembra e sgranocchia gli umani con grande piacere. Che bello essere i mostri per una volta!

GIOCO FINITO



ASTRO BOT
RESCUE MISSION

Ho sempre avuto il dubbio su quale fosse il gioco migliore per mostrare le potenzialità del VR ad un mio ospite: Superhot con il suo gameplay innovativo, Rush of Blood con le sue montagne russe horror o magari Farpoint che, con l'ausilio dell'Aim Controller, rende tutta l'esperienza molto più intuitiva?
Bene, dopo pochi minuti dall'inizio di Astro Bot avevo già capito di trovarmi davanti alla "killer app" perfetta da mostrare a qualsiasi amico curioso di provare il VR Sony, non solo perché è una esclusiva proprio di questo visore, ma anche perché propone al giocatore un platform davvero carino e fuori dagli schemi.
Partiamo parlando della storia, tutta narrata senza l'ausilio di alcun dialogo: la nostra nave spaziale viene smontata da un alieno cattivo che non solo ne ruba 5 pezzi, ma si permette anche di rapire i nostri compagni di viaggio, cioè una moltitudine di simpatici robottini simili al protagonista.
Lo scopo di Astro, questo il suo nome, è quindi di quello di recuperare sia tutti i suoi simili, disseminati nei vari livelli, sia i pezzi dell'astronave, recuperabili dopo aver sconfitto i boss dei cinque mondi cui si compone l'avventura.
Parlando del gameplay vero e proprio, immaginate di venire calati all'interno di Mario64, ma con la possibilità di sbirciare dietro gli angoli o di guardare giù da uno strapiombo. Ecco! Il bello del gioco non è solo quello classico di questi titoli, cioè far saltare Astro di piattaforma in piattaforma, ma è anche quello di scoprire dove accidenti si siano cacciati gli otto robottini presenti in ogni livello, e questo proprio grazie alle possibilità offerte dal VR. In alcuni casi, infatti, i piccoli robot non saranno facilmente visibili e dovrete ingegnarvi per trovarli, alzandovi in piedi, sporgendovi in avanti o prendendo letteralmente a testate lo scenario.
Mi è capitato spesso di ripetere un livello, pur potendo accedere al successivo, solo perché non avevo trovato tutti i robottini.
E in fondo è proprio questa la vera sfida che il titolo vi propone, in quanto la difficoltà generale è decisamente bassa… tanto che nel gioco non esistono vite e potete quindi "morire" quante volte volete.
Astro Bot, insomma, è pensato per rilassarvi e intrattenervi senza troppi patemi
La grafica è bella e ben animata, lo stile degli scenari (molto vari) più che "cartoonoso" lo definirei... "cartapestoso", cioè degno delle scenografie di alcune giostre di Gardaland! Strano, lo so, ma non saprei come spiegarvelo diversamente.
Nel momento in cui scrivo ho finito tre dei cinque mondi e il motivo è che… me lo sto gustando con calma! Infatti durante una sessione di gioco spesso torno a livelli già finiti per completarli al meglio, magari anche per trovare i maledetti camaleonti: ce ne è uno in ogni livello e scoprilo permette di accedere a ulteriori schemi bonus molto vari e divertenti.
Vi rimando al prossimo mese per tutto il resto (difetti inclusi) visto che penso proprio lo terminerò senza problemi entro il prossimo numero.


Se nemmeno un filmato riesce a trasmettere la bellezza di un gioco in VR… figuratevi una foto!

GIOCO IN CORSO



AntaGamers

ELENCO ARRETRATI

O SE PREFERITE... NELLE PUNTATE PRECEDENTI!

Considerando il fatto che questo è il primo numero della rivista ad essere distribuito gratuitamente immagino sia molto probabile che tanti lettori siano nuovi e, di conseguenza, non abbiano idea di quali giochi io abbia già trattato in passato su queste pagine.
Ho deciso così di creare questo “indice storico” con tutti i titoli pubblicati nei diciotto mesi precedenti. Per questioni di spazio ho preferito dividerli e pertanto nelle prossime pagine potrete vedere i sommari dei primi nove numeri, mentre i successivi nove troveranno spazio nell’uscita di settembre.
Ci tengo a sottolineare che, essendo stata questa - fino al mese scorso - una pubblicazione rivolta solo agli “abbonati paganti”, mi è sembrato corretto nei loro confronti non rendere “free” gli arretrati fino al numero 18, pur fissando un prezzo assolutamente popolare per poterli richiedere: un solo Euro a numero.
Considerando però che il numero uno è stato reso gratuito un annetto fa (troverete il link per scaricarla nella prossima pagina) alla fine vi basterebbero 17 Euro per portarvi a casa tutti i numeri di AntaGamers dal 2 al 18!

Se siete interessati agli arretrati potete scrivere a

antagamers99@gmail.com



NOI NON DIMENTICHIAMO LE EMOZIONI!



...ed inoltre in questo numero:
H.E.R.O. - NIGHT STALKER - IK+ - IMPOSSIBLE MISSION - WING COMMANDER
GRAN PRIX LEGENDS - PRINCE OF PERSIA LE SABBIE DEL TEMPO

N.1 *

1981
CREATIVISION
HARDWARE

1982
NIGHT STALKER
INTELLIVISION

1984
H.E.R.O.
ATARI VCS/2600

1984
IMPOSSIBLE MISSION
C64

1987
INTERNATIONAL KARATE +
C64

1990
COMMODORE C64GS
HARDWARE

1991
ANOTHER WORLD
AMIGA

1992
WING COMMANDER
AMIGA

1998
GRAND PRIX LEGENDS
PC WINDOWS

2003
PRINCE OF PERSIA:
LE SABBIE DEL TEMPO
PC WINDOWS

2016
PLAYSTATION VR
HARDWARE

* IL NUMERO E' STATO RESO DISPONIBILE GRATUITAMENTE E PUO' ESSERE SCARICATO QUI!



NOI NON DIMENTICHIAMO LE EMOZIONI!

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
IL MIGLIORE GIOCO DI STAR WARS DI SEMPRE?



...ed inoltre in questo numero:
COMBAT - RIVER RAID - DRACULA - BARBARIAN - IMPOSSIBLE MISSION II
FA 18 INTERCEPTOR - THE SECRET OF MONKEY ISLAND - ROBOCOP 3

N.2

1977
COMBAT
ATARI VCS/2600

1982
RIVER RAID
ATARI VCS/2600

1982
DRACULA
INTELLIVISION

1982
COLECOVISION
HARDWARE

1987
BARBARIAN
C64

AntaGamers

1988
IMPOSSIBLE MISSION II
C64

1988
FA-18 INTERCEPTOR
AMIGA

1990
MONKEY ISLAND
AMIGA/PC MS DOS

1992
ROBOCOP 3
AMIGA

1997
3DFX
HARDWARE

2003
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
PC WINDOWS



N.3

1980
SPACE INVADERS
ATARI VCS/2600

1982
AD&D CARTRIDGE
INTELLIVISION

1982
PITFALL!
ATARI VCS/2600

1982
ATARI 5200 SUPER SYSTEM
HARDWARE

1985
RALLY SPEEDWAY
C64

1988
BARBARIAN 2
C64

1989
NORTH & SOUTH
AMIGA

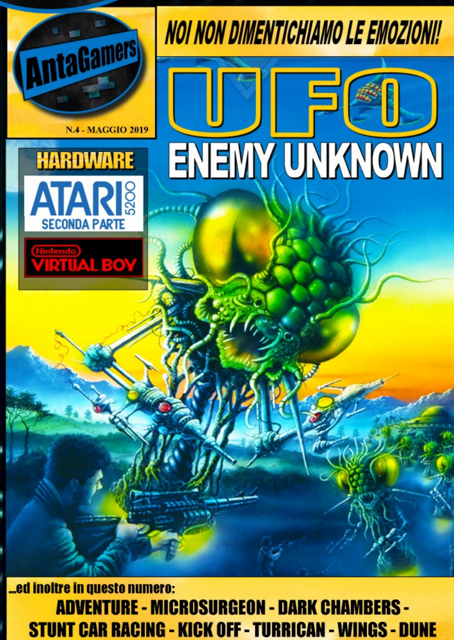
1992
MONKEY ISLAND 2
AMIGA/PC MS DOS

1992
THUNDERHAWK
AMIGA

1992
AMIGA CD32
HARDWARE

1997
MASTER OF ORION 2
PC WINDOWS

AntaGamers



N.4

1980
ADVENTURE
ATARI VCS/2600

1982
MICROSURGEON
INTELLIVISION

1982
ATARI 5200 SUPER SYSTEM
HARDWARE

1988
DARK CHAMBER
ATARI VCS/2600

1989
STUNT CAR RACING
C64/AMIGA

1989
KICK OFF
AMIGA

1990
TURRICAN
C64/AMIGA

1990
WINGS
AMIGA

1992
DUNE
AMIGA/PC MS DOS

1994
UFO ENEMY UNKNOWN
PC MS DOS

1995
VIRTUAL BOY
HARDWARE



N.5

1980
ODISSEY 2 VIDEOPAC
HARDWARE

1979
SUPERMAN
ATARI VCS/2600

1982
E.T THE EXTRA-TERRESTRIAL
ATARI VCS/2600

1982
UTOPIA
INTELLIVISION

1984
GHOSTBUSTERS
C64

1988
EMLYN HUGES INTERNATIONAL SOCCER
C64

1990
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE
AMIGA

1990
HUNTER
AMIGA

1992
DENDY
HARDWARE

1994
THEME PARK
AMIGA/PC MS DOS

2001
OPERATION FLASHPOINT
PC WINDOWS



N.6

1980
BOXING
INTELLIVISION

1982
SUPERCHARGER
HARDWARE

1984
PIT STOP 2
C64

1986
ATARI 7800 PRO SYSTEM
HARDWARE

SPECIALE
GLI INCONVERTIBILI
ATARI VCS/2600

1990
CREATURES
C64

1990
CENTURION
AMIGA/PC MS DOS

1993
FLASHBACK
AMIGA/PC MS DOS

1993
SAM & MAX HIT THE ROAD
PC MS DOS

2008
MASS EFFECT
PC WINDOWS

AntaGamers

NOI NON DIMENTICHIAMO LE EMOZIONI!
N.7 - AGOSTO 2019
THE LAST NINJA
...inoltre in questo numero:
PBA BOWLING - PACMAN - PITFALL 2 - RICK DANGEROUS
CIVILIZATION - SCREAMER - MASS EFFECT 2

N.7

1980
PBA BOWLING
INTELLIVISION

1982
ARCADIA 2001
HARDWARE

1982
PAC-MAN
ATARI VCS/2600

SPECIALE
LA PACMANIA
SCANSIONI ARTICOLO
RIVISTA VIDEOGIOCHI

1984
PITFALL II
- LOST
CAVERNS -
ATARI VCS/2600

1987
THE LAST
NINJA
C64

1989
RICK
DANGEROUS
C64

1990
SID MEIER'S
CIVILIZATION
AMIGA/PC MS DOS

1993
ATARI JAGUAR
HARDWARE

1995
SCREAMER
PC MS DOS

2010
MASS EFFECT 2
PC WINDOWS

NOI NON DIMENTICHIAMO LE EMOZIONI!
N.8 - SETTEMBRE 2019
Advanced Dungeons & Dragons
TREASURE OF TARMIN CARTRIDGE
SEGA SG-1000
AMSTRAD GX-4000
...inoltre in questo numero:
ASTEROIDS - THE LAST NINJA II - LEMMINGS - PROJECT FIRESTART
SENSIBLE SOCCER - IRON ASSAULT - MASS EFFECT 3

N.8

1981
ASTEROIDS
ATARI VCS/2600

1983
AD&D
TREASURE
OF TARMIN
INTELLIVISION

1988
THE LAST
NINJA II
C64

1989
LEMMINGS
AMIGA

1989
PROJECT
FIRESTART
C64

1990
AMSTRAD GX-4000
HARDWARE

1992
SENSIBLE SOCCER
AMIGA

1995
IRON ASSAULT
PC MS DOS

2010
MASS EFFECT 3
PC WINDOWS



N.9

1982
VANGUARD
ATARI VCS/2600

1982
VECTREX
HARDWARE

1982
ARMOR ATTACK
VECTREX

1986
GHOST'N GOBLINS
C64

1991
THE LAST NINJA 3
C64

1991
RED BARON
AMIGA/PC MS DOS

1991
COMMODORE CDTV
HARDWARE

1991
WING COMMANDER II
PC MS DOS

1994
SIERRA SOCCER
AMIGA

2001
GOTHIC
PC WINDOWS

ARRETRATI



POWER F1



PRODOTTO UFFICIALE DELLA FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP.









... Il rombo dei motori ti sfonda il cervello. Hai gli occhi puntati sulla luce rossa. La tensione ti asciuga le mani. Uno sguardo per controllare gli avversari... fremono per anticipare il via... ma tu sai di essere il miglior pilota con la macchina migliore preparata dai più esperti...senti il sangue nelle tempie.. le mani stringono il joystick e... VIA!!!

vieni a provare POWER F1 nell'Internet World Pavillon al Futurshow di Bologna dal 9 al 13 aprile. Grandi premi ti aspettano!!!



CD-ROM

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486,
8 Mb RAM,
SCHEDA SONORA SOUNDBLASTER PRO O GRAVIS ULTRASOUND,
SVGA, LETTORE CD-ROM 2X.

Numero Verde 167-821177

£ 89.900

EIDOS INTERACTIVE



LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

2014:
EVOLVE
VIENE PREMIATO
COME MIGLIOR VIDEOGIOCO
IN SVILUPPO
ALL'E3 E AL GAMESCOM



COME NO!!!



Pubblicato a febbraio 2015 e accompagnato da grandi aspettative, Evolve scontentò velocemente il pubblico con una politica di vendita di edizioni speciali piuttosto confusa e con alcuni DLC (a pagamento) non inclusi nel costoso season pass. Nonostante buone vendite iniziali il disinteresse di molti subentrò abbastanza in fretta e a poco servì il tentativo estremo, nella seconda metà del 2016, di trasformarlo in un titolo "free to play". Dopo la vampata iniziale i server ufficiali cominciarono nuovamente a svuotarsi, fino alla loro completa chiusura nel settembre 2018.

WII U È UN SISTEMA SU CUI CI DIVERTIREMO INSIEME! E' "U"NICA, "U"NIFICANTE... FORSE, ANCHE "U"TOPICA

Reggie Fils-Aime
[PRESIDENTE DI NINTENDO OF AMERICA DAL 2006 AL 2019]





COME NO!!!



A fronte di una previsione di vendita di 100 milioni di unità, la console nel suo ciclo vitale (2013-2017) riuscì a vendere solo 1,3 milioni di pezzi, mettendo in seria difficoltà Nintendo. Il suo tallone d'Achille fu proprio il rivoluzionario PAD: non si riuscirono a comunicare con chiarezza all'utenza le sue funzioni e le sue possibilità. Inoltre le batterie dell'ingombrante controller si scaricavano rapidamente e non era possibile collegarne due contemporaneamente alla stessa console (come invece dichiarato inizialmente da Nintendo). A ciò si aggiunse anche il basso supporto software di terze parti. Insomma, il successo di Wii U fu davvero una "U"topia!

GIMME FIVE!

£ 69.900



Affronta avventure esasperate e combattimenti frenetici all'ultimo sparo.

£ 89.900



Rischio e missioni impossibili sono all'ordine del giorno per la forza bruta, l'inarrestabile e famigerato eroe che sfida il male.

£ 89.900



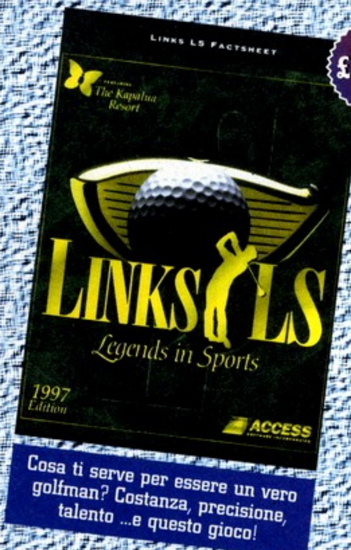
Entra nel mondo del calcio e scopri di essere il protagonista!

£ 99.900



Mistero, pericolo e imprevisto non possono fermare un'avvenente esploratrice in 3D pronta a tutto.

£ 129.900



Cosa ti serve per essere un vero golfman? Costanza, precisione, talento ...e questo gioco!

CD-ROM

EIDOS INTERACTIVE

Hey, quando il gioco si fa duro il divertimento si moltiplica! Questa fantastica gamma ti regalerà 5 volte più avventure attraverso mondi nuovi e spettacolari. Vedrai cose mai viste, farai cose mai fatte, proverai emozioni mai provate. Il tutto grazie a EIDOS, firma prestigiosa e garanzia di grande qualità e LEADER, distributore numero uno in Italia.



Numero Verde 167-821177

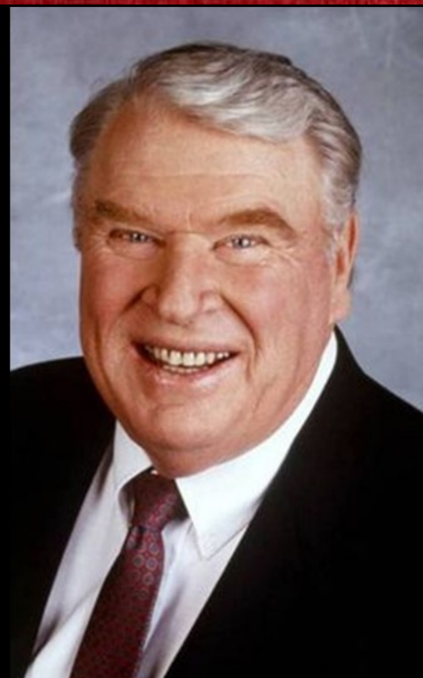
LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

"QUOTE"

A VOLTE PENSIAMO
CHE I VIDEOGIOCHI SIANO SOLO PER BAMBINI E CHE, UNA VOLTA FINITO IL LICEO O L'UNIVERSITA', NON GIOCHERANNO PIU'...

MA E' ALLORA
CHE INIZIANO A GIOCARE DAVVERO!

John Madden
ALLENATORE E COMMENTATORE DI FOOTBALL AMERICANO





L'INDUSTRIA DEI VIDEOGIOCHI E' DAVVERO STRANA PERCHE' E' UN SETTORE ALTAMENTE CONSERVATORE. LE PERSONE VEDONO LA TECNOLOGIA EVOLVERSI OGNI MESE, MA QUANDO PARLIAMO DI CONCETTI, CIO' CHE VOGLIONO VERAMENTE E' CHE LE COSE RIMANGANO LE STESSE.

David Cage
GAME DESIGNER E FONDATORE DI QUANTIC DREAM





NEXT GEN FOR OLD PLAYERS

Tutte le discussioni degli appassionati riguardo alla prossima "next gen" da un lato mi fanno sorridere mentre dall'altro mi rendono piuttosto triste.
Questa duplice sensazione è generata da tutti quei giocatori (giovani e - ahimè - anche meno giovani) che continuano a ragionare con logiche e schemi mentali che sembrano provenire direttamente dal 1990.
In molti si lamentano della grafica dei primi titoli presentati, convinti che ogni generazione di console dovrebbe offrire un balzo in avanti evidente ad occhio nudo.
Peccato che da questo punto di vista il progresso abbia necessariamente rallentato: scordiamoci i salti che si erano potuti vivere tra 8, 16, 32 e 64 bit, laddove ogni nuova macchina proponeva visibili miglioramenti in termini di numero di colori, definizione ed effetti grafici. Vi basti pesare, come esempio, alla risoluzione dei vecchi televisori catodici che venne raggiunta "solo" nella generazione di Playstation 2.
All'epoca si vedeva davvero "ad occhio" se un titolo era per NES o SNES, Play 1 o Play 2, Megadrive o Saturn. Oggi è innegabile che dalla settima generazione, quella della terza macchina Sony e di XBox360, il gap grafico con le console successive sia (e stia) diminuendo sempre di più, anche perché impegnate parallelamente a rincorrere risoluzioni sempre più alte (ma avevamo davvero bisogno del 4K così presto?). Sia chiaro, i miglioramenti continuano ad esserci,



ma si sta limando e rendendo sempre più fotorealistico un contesto grafico già di per sé validissimo da un paio di generazioni.
Capirete bene che vedere sedicenti "appassionati" accapigliarsi e lamentarsi della grafica next gen dopo aver vivisezionato il video di una demo in beta, peraltro mortificato dalla compressione operata da YouTube, crea in me quel sorriso amaro di cui parlavo all'inizio.
Ma non c'è proprio nessuno che vorrebbe tutta questa potenza al servizio di nuovi gameplay e innovative meccaniche di gioco? Nessuno che si fermi e chieda una vera novità hardware che vada oltre alla semplice forza bruta di CPU e GPU?
Probabilmente sì, ma minoranza o maggioranza che sia, certamente è molto più silenziosa della controparte che si ferma alla semplice grafica, pronta a "urlare" con acidi commenti digitali la sua delusione alla prima occasione disponibile.
E quella controparte forse è la stessa che, quando arriva una vera novità nel settore, la osteggia, la deride e le augura un rapido fallimento, perché il futuro dei videogame deve essere quello che hanno in testa loro: non vera innovazione, ma un semplice potenziamento di quanto già esistente e consolidato.
Basta osservare i commenti che vennero riservati alla VR, al gioco in streaming o alla povera Switch per capire quanto in realtà poco "NEXT" sia l'orientamento di alcuni videogiocatori.
A tal proposito proprio ieri ho sentito questo discorso: "*Differente… questa parola definisce il nostro approccio per il prossimo sistema domestico, non sarà semplicemente nuovo, non includerà semplicemente nuove tecnologie.*
Una migliore tecnologia è un bene, ma la tecnologia da sola non basta. Le console odierne offrono già grafiche fotorealistiche. Battere semplicemente quella grafica non permetterà alla maggior parte di noi di vedere la differenza.
Quindi cosa dovrebbe fare una nuova macchina per gli sviluppatori e per i videogiocatori?
Deve fare molto di più, deve offrire un'esperienza senza precedenti. Qualcosa che nessun'altra macchina ha fatto prima. [...] Suppongo potrei darvi un elenco di dati tecnici, credo vi piacerebbe, ma non voglio darvelo per un semplice motivo: non contano davvero nulla!"
A dirlo fu il compianto Satoru Iwata dal palco dell'E3 nel lontano 2004, anticipando le linee guida che avrebbero portato alla WII.
Sono passati sedici anni eppure queste parole hanno forse più senso oggi di allora. ■

L'ALTRA COPERTINA...



NOI NON DIMENTICHIAMO LE EMOZIONI!

HARDWARE DEL MESE:



Phys X
by ageia

N.19 AGOSTO 2020

Wolfenstein 3-D

DA QUESTO NUMERO
TODAY
LA RUBRICA DEDICATA
AI GIOCHI MENO STAGIONATI

...inoltre in questo numero:

NBA BASKETBALL - RUBIK'S CUBE - CIRCUS CHARLIE - ARMALYTE
EYE OF THE BEHOLDER - WOLFENSTEIN 3D





QUESTO NUMERO VALE UN CAFFE'?

LE PAGINE CHE HAI APPENA LETTO RICHIEDONO MOLTE ORE DI LAVORO OGNI MESE.

SE TI HANNO INTRATTENUTO PIACEVOLMENTE CONSIDERA DI SUPPORTARE IL PROGETTO CON UNA DONAZIONE MENSILE REGISTRANDOTI SU:
WWW.PATREON.COM/ANTAGAMERS

se preferisci puoi fare una singola donazione utilizzando PayPal sul conto
antagamers99@gmail.com